

1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

PARKAN.EXE

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА



М О Н И Т О Р Ы
с системой мультимедиа

Panasonic

Виртуозное Исполнение



По вопросам закупок обращайтесь к нашим дилерам:

- Компьютерик - Москва, Удальцова, 85, тел.: (095) 931-9301, факс: (095) 931-4011 • MAREX - Москва, пр. Маршала Жукова, 1, тел./факс: (095) 195-0328, 195-6983, 195-1327 • Cat Software Ltd. - Москва, ш. Энтузиастов, 23, тел./факс: (095) 273-2291, 273-3396, 273-8651
- Офис-Стиль - Москва, 111024, Душинская, 7, тел./факс: (095) 361-1702, 361-1566, 273-8589 • TATRIS - Москва, Дмитровское ш., 71, тел.: (095) 487-0105, 489-6025
- Server Computer - Москва, Оружейный пер., 17а, тел.: (095) 250-4351, факс: (095) 973-0995 • Consistent Software - Москва, Солдатская, 3, тел./факс: (095) 913-2222, 913-2221
- Партия - Москва, Профсоюзная, 65, тел.: (095) 742-0000, факс: 913-3215 • МТ - С.Петербург, Калинина, 13, тел.: (812) 186-9410, факс: (095) 186-8569
- АЛСИ - Казakhstan, Алматы, Коктем-2, 19А, тел.: (3272) 47-6305, факс: (3272) 47-6466



©1997 Intel Corporation. *Результаты Intel's Media Benchmark по сравнению с процессором Pentium® идентичной тактовой частоты, но без использования MMX™ технологий.

Догадайтесь, кто добавляет задора в процессор Pentium®?



Среди высококлассных специалистов компании Intel, занятых производством процессоров Pentium®, одна группа стоит особняком. Эти люди работают в отделе усовершенствования мультимедийной технологии MMX™, и перед ними стоит одна задача: добавить задора в процессор Pentium®. Персональные компьютеры, оснащенные процессором Pentium®, произведенным с технологией



MMX™, обеспечат Вам более насыщенный цвет, глубокий звук, "гладкое" видео и быструю графику*. А используя программы, специально разработанные для технологии MMX™, Вы получите максимальный мультимедийный эффект. Технология MMX™ компании Intel. Для Вас это просто развлечение. www.intel.com

intel.
The Computer Inside.™

Дока-Вьюга

ВЕЧОР, ТЫ ПОМНИШЬ, ВЬЮГА ЗАЛИМАСЬ...

"Дока" — это имя, причем имя состоявшееся. От этой команды знаешь, что ждать: игра, образовательная программа, живая книжка, исполненные "Докой", могут нравиться или не нравиться, это дело личных пристрастий — но в отсутствии вкуса, в недостатке профессионализма, попросту в халтуре зеленоградских авторов обвинить не сможет никто. Здесь такое не прощается. Сказано же: "Дока" — это Имя.

Да, у зеленоградцев было достаточно времени, чтобы утвердиться на российском рынке программного обеспечения, в частности — компьютерных игрушек (напомним читателям .EXE, что "Дока" первой в этой стране стала заниматься компьютерно-игровым бизнесом). И возможность была блестяще использована. Недавний хит Total Control стал первой в России стратегической игрой, большим проектом, как любят говорить сами разработчики, сделанным в "домашних" условиях. Так сказать, "россияне для россиян". Впрочем, игра была заметна и на забитом до предела американском рынке, где получила довольно лестные оценки. Кивать на Запад, конечно, неча, мы сами с усами, но все равно отчего-то приятно.

Так вот доковская команда, создавшая Total Control, отдыхала совсем недолго. Практически сразу "Дока" развернула новый большой проект, о котором мы и хотим сегодня рассказать. Его название — "Вьюга в пустыне", и работы над ним идут уже около года. Что это будет? Насколько продвинулись программисты-дизайнеры-музыканты за этот немалый срок?..

Именно эти вопросы не давали покоя нашему корреспонденту асю дорогу от Москвы до Зеленограда. К счастью, все интересующие нас жители "Флейты" (именно так называется в народе дом, где поселилась компания) были на месте, и череда дружественных, конструктивных бесед с ними полностью удовлетворила тягу любознательного .EXE к знаниям.



Предварительная версия заставки.

Что есть "Вьюга"

"Это тактика, — охотно сообщает **Анатолий ШЕВЧУК**, босс программистского отделения "Доки", — точнее, сначала игра задумывалась как смесь стратегии и тактики. Но сегодня "Вьюгу" смело можно назвать тактикой чистой воды. Стратегия в

глобальном масштабе осталась, но ее очень мало..."

Тактика? Хм-м... Wargame?.. В общем, требуются комментарии. Благо рядом — главный программист, а по совместительству идеолог проекта

Данила ВОРОБЬЕВ (в миру просто Дан). "Дело происходит, как вы, наверное, уже догадались, в пустыне. То есть где-то на Востоке (но не Дальнем). У некоего азиатского государства вдруг портится поведение, и мировое сообщество в лице Соединенных Штатов решает предпринять превентивные меры. Так сказать, доктор прописал успокоительное. Только в процессе выясняется..."

Прервем на секунду главного программиста и добавим от себя, что, прежде чем сесть за работу, спецы из "Доки" проштудировали невесть сколько материалов о недавней войне в Персидском заливе, которая и послужила

документальной основой для сюжета игры. Под небольшим нажимом (никто, впрочем, не пострадал) Дан также признался, что его слегка вдохновляли сочинения Тома Клэнси, сверхполупларного во всем мире мастера политического триллера.

И все же: каким образом сочетаются тактика и стратегия?

ДНИ И, ВОЗМОЖНО, НОЧИ

Военная кампания, то есть противостояние сторон, продолжается определенное количество ДНЕЙ.

День — самая крупная временная единица в игре, некоторое подобие хода в turn-based-игрушках. В начале каждого дня игрок занимается исключительно глобальными вещами: планирует атаки, оценивает положение на всем фронте, группирует и перегруппировывает войска и так далее. Большая карта района конфликта поделена на области (как в S&C), в каждой из которых может находиться определенное количество войск. "Следует сразу оговориться, — отмечает Дан, — что никакой экономики в игре не существует. Вам не придется откапывать минералы, собирать в канистры нефть или заставлять солдат процеживать речной песок в поисках золота. "Вьюга" очень реалистична, а значит — у вас нет и заводов, которые смогут произвести еще танков, вертолетов и кучу пушечного мяса в касках и с карабинами. Игроку придется бороться за победу исключительно теми силами, которые были предоставлены ему в начале игры. Конечно, в случае успешного



наступления или региональной победы к вам может прибыть подкрепление. С другой стороны, может и не прибыть. Или прибыть — но не к вам..."



Основной — многооконный — вид "Вьюги в пустыне".

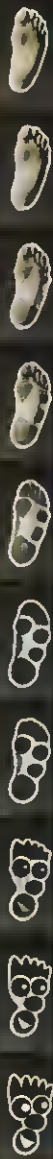
В то время, пока игрок манипулирует дивизиями и полками, компьютер делает собственные ходы. Чтобы завязался бой, необходимо (но не достаточно), дабы в одной области оказались подразделения обеих сторон. После этого наступает весьма интересный момент — компьютер **СОБСТВЕННОРУЧНО** выбирает место, где вы будете сражаться.

(?) — "Сейчас объясню (это опять Дан)... Очевидно, что в областях, граничащих с линией фронта, стычки весьма вероятны: противник может двинуться на вашу территорию, то же самое можете сделать и вы. Когда перемещения войск произошли, компьютер начинает "разрешать" все конфликтные ситуации."



СТОПА РАБОТАЕТ ИДЕАЛЬНО. МЫ ВОССОЗДАЛИ ЕЁ.

КОБИ БРАУНТ. ПОПАЛ В МБА. ПОДПИСАВ КОНТРАКТ С LA LAKERS. ИГРАЕТ В КРОССОВКАХ EQUIPMENT TOP TEN 2010.



В ОСНОВЕ ОБУВИ FEET YOU WEAR ЛЕЖИТ САМАЯ
СОВЕРШЕННАЯ ЧАСТЬ СПОРТИВНОЙ ЭКИПИРОВКИ, СТОПА ЧЕЛОВЕКА.
ОКРУГЛАЯ ФОРМА И АМОРТИЗИРУЮЩИЕ ВСТАВКИ В ПОДОШВЕ
ОБЕСПЕЧИВАЮТ В МЕСТАХ КОНТАКТА С ПОВЕРХНОСТЬЮ
ИДЕАЛЬНУЮ УСТОЙЧИВОСТЬ И НЕОТКОММУ ПОДВИЖНОСТЬ.
БАСКЕТБОЛЬНАЯ ОБУВЬ FEET YOU WEAR ПОЗВОЛИТ ЛЕГКО
И С ЧЕСТЬЮ ПРОЙТИ ВСЕ УРОВНИ НАПАВЛЕНИЯ И ЗАЩИТЫ.
В ЗАЛАХ И НА АСФАЛЬТЕ FEET YOU WEAR ПОМОЖЕТ ТЕБЕ.

ВЫБОР ЗА ТОБОЙ



FEET YOU WEAR®



adidas



Большую часть работы художники "Доки" выполняют в LightWave.

Длинные руки компьютера

Любопытно, очень любопытно! Дело в том, что многие битвы будут закончены без участия

игрока, которому лишь сообщат об их итоге. К этой категории относятся "безнадежные" бои. Скажем, если на вашей территории находится жалкая рота новобранцев, а враг атакует целой дивизией, то даже ваше (игрока) вмешательство не поможет выиграть. Поэтому компьютер, видя, что шансов нет, лишь выдает статистику потерь: погибших в бою частей, а также местонахождение и количество выживших. Из оставшихся стычек AI, руководствуясь определенными характеристиками (соотношение сил, тылы и рода войск), выбирает несколько наиболее интересных битв. Именно в этих сражениях вам и придется участвовать. Остальные

данной миссии техники не фиксируются, как это делается, скажем, в Red Alert. Если танковая дивизия укомплектована лишь наполовину, то игрок найдет 5 из 10 машин (цифры, разумеется, взяты "с потолка"). По окончании любой стычки в составе выживших частей окажется именно столько боевых единиц (в процентах), сколько осталось у победителя. Таково влияние тактики на стратегию.

Мотор!

Продолжая разговор о тактике,



невозможно не описать оригинальный engine "Выюги в пустыне". Игра сделана под Windows 95 и использует пакет DirectX. Анатолий Шевчук

батальи проходят "мимо" пользователя, единственная забота которого — узнать об их результатах. Когда исход всех сражений известен, наступает новый день.

Единство и борьба противоречий

Но как же насчет взаимосвязи стратегии и тактики? Разработчики особо выделяют тот факт, что эти составляющие "Выюги" влияют друг на друга самым серьезным образом. Сначала о цепочке "стратегия — тактика". На старте каждого боя с участием игрока на поле брани выйдет именно та техника, которая есть в составе подразделения. Иными словами, количество и типы участвующей в

появил, что "Дока" снова решилась на определенный риск. Сказывается, западные эксперты выражали претензии к нестандартному интерфейсу Total Control, при этом стратегическая или сюжетная части игры их удовлетворяли полностью. Но "Дока" снова экспериментирует: "Выюга" обладает решительно новым для стратегических игр многооконным интерфейсом. Причем в дополнительных (до четырех) окнах также может быть вид на игровое поле. Такого в стратегиях еще не было! Конечно, существуют и другие виды, например, "планшетная" карта местности, внутренний вид объекта с оружием и повреждениями, список приказов объекта или подразделения, и т. д.



Top secret

Вы хотите узнать, какую технику используют пустынные воители? Легко! Американцы —



свою, доморощенную, а арабы, традиционно, нашу, российскую. В этой связи представляется, что в создании новой стратегии от "Доки" могут быть очень заинтересованы... отечественные военные ведомства. Исправно снабжая программистов идеально правдивой информацией о нашей и зарубежной технике, военные, как бы в обмен, могут получить своеобразную демонстрационную модель для рекламы вооружения, выпускаемого в России. После тщательного изучения характеристик и сравнения боевых качеств аналогичных моделей техники России и США, любой начинающий "стратег" сможет с уверенностью утверждать, что СУ-27 — лучший истребитель в своем классе, а вертолет КА-50 "Черная Акула" попросту не имеет аналогов в мире. Приятно.

Скажи: изюм

Проглядывая список нововведений, которые "Дока" планирует использовать во "Выюге", начинаешь медленно наслаждаться. В том случае, если авторам действительно удастся воплотить в жизнь все задуманное, игра получит начало новому направлению в стратегиях. Как в свое время это произошло с С&С (к примеру).

Очередной пионерской задумкой можно назвать систему управления отрядами во время тактического боя. В играх этого поджанра, то есть в стратегиях, идущих в реальном времени с видом на карту "сверху-вниз", принято использовать point & click-интерфейс. Он настолько прост, что доступен даже пятилетнему ребенку (доказано: дети такого возраста легко справляются с Warcraft 2). С другой стороны,

Internet /Россия

МИР РАЗВЛЕЧЕНИЙ
В СЕТИ
INTERNET!



Подключившись к всемирной сети Internet, Вы сможете познакомиться с мировыми музыкальными и видео-новинками, прослушать фрагменты композиций, просмотреть отрывки видеофильмов. Для любителей компьютерных игр — уникальная возможность помериться силами с противниками в интерактивном режиме на всех континентах.

- высокоскоростной канал связи с сетью Internet в США (4 Мбит/с);
- более 180 телефонных линий;
- более 100 видов сервиса в Internet;
- доступ к коммерческим, юридическим и гуманитарным информационным системам узла «Демос»;
- создание и размещение в Internet Web-страниц любой сложности;
- программное обеспечение для обучения и работы в Internet (CD-ROM).

Весь спектр возможностей Internet от типовых до уникальных!

113035 Москва
Овчинниковская наб, 6/1
Тел.: (095) 956-6290 - подключение
(095) 956-6233 - горячая линия



demos®

Факс: (095) 956-5042
E-mail: info@demos.su
World Wide Web:
<http://www.demos.su>

Впервые в Москве

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ СЕТЕВЫХ ИГР

Что нового дает нам игра по сети?

- Возможность сразиться с живыми соперниками (до 10 игроков одновременно) в известной и любимой, а также новые компьютерные игры.
- По-настоящему мыслящего противника, азарт настоящей победы, возможность проявить ловкость ума и талант стратега.
- Возможность командной игры (против компьютера или группы друзей).
- Жоппассальную разрядку и море удовольствия.

Мы рады видеть вас с друзьями ежедневно без выходных и перерывов с 9⁰⁰ до 21⁰⁰ по адресу:

Москва, Саввинский ул., д. 25 (бывш. ул. Осипенко),
м. Третьяковская/Новокосицкая.
Телефон: (095) 230-5276

(предварительно позвоните и забронируйте себе место)

Стоимость 1 часа игры — 12000 руб.

Вместе с клубом

МАГАЗИН ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ МАШИН

- Любые точно-вычислительные машины на базе Pentium с 2-летней гарантией.
- Запасные части на ваш вкус.
- Полная накопительная информация (более 200 позиций).
- А также огромный ассортимент КИМ.

P.S. Специаль! 10" накопители заказывайте!

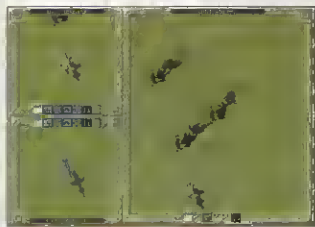
подобная упрощенность управления сильно ограничивает свободу игрока. Команды, доступные с помощью point & click, можно пересчитать по пальцам: иди, атакуй, руби, чини. Все. Единственный способ спасти положение — это управлять всеми юнитами самому, что невозможно по вполне понятным причинам.

Так вот, "Доки" решила вывести стратегии на новый уровень развития. "Выюга в пустыне", по утверждениям авторов, будет содержать как минимум три варианта управления отрядами. Первый, разумеется, — point & click: нельзя заставлять американ-

цев переучиваться! Второй вариант (внимание!) — чисто аркадный. Стратегия превращается в некое подобие Death Rally или Desert Strike. И, наконец, последний, самый продвинутый вариант: пользователь может корректировать AI собственных войск, то есть изменять стиль их управления компьютером и создавать целые списки предельно детальных приказов. С помощью простых действий вы сможете "объяснить" отряду как именно он должен поступать в той или иной ситуации, фактически — поставить боевую

скорость передвижения, дальность стрельбы, боезапас и прочее, существует и ярко выраженный человеческий фактор. Как и в настоящем танке, Данила разместил в своей модели техника-водителя, стрелка-радиста, командира и заряжающего. Таким образом была решена проблема обретения опыта: с боями у водителя вполне может улучшиться реакция, экипаж сможет вести стрельбу (однако на увеличение толщины брони и калибра орудия не надеяться!). В ряде случаев кто-нибудь из экипажа

может быть ранен или убит. Его заменит товарищ, но он не специалист в данной области, поэтому его реакция (а значит, и "реакция" всего танка) будет совсем иной. Наконец, может выйти из строя какая-нибудь



задачу. Такой алгоритм, вероятно, пригодится при создании идеальных скаут-отрядов. Или, например, собрав ударную группу для атаки вражеской позиции, можно заняться распределением сил: "Так, эти танки дают неприятельские доты; эти вертолеты на предельно низкой высоте проносятся над вражескими танками и пехотой, поливая их огнем; а в это время пехота на бронетранспортерах вылетает из-за гребня холма, спешивается и уничтожает все, что еще осталось. Все готовы? Ну, с богом!" Словом, вариантов очень много. Можно сформулировать тактический замысел любой сложности, а если в процессе его исполнения что-то пойдет не так — тут же вмешаться, перенаправив какие-либо войска point&click'ом, или исполнить особо важную задачу "собственноручно", в аркадном режиме.

Бывалый юнит с разбитым прицелом

Разобравшись с управлением юнитами, стоит рассмотреть саму структуру боевой единицы — скажем, танка. Во "Выюге" танк является **составной** единицей. Кроме таких параметров, как броня,

деталь. Словом, абстрактные понятия "жизни" и "качества" боевых единиц распадаются на более реальные — состояние разных систем и составных частей объектов (броня, мотор, оружие, топливные баки).

Сложно? Да ничего подобного! Просто куда более правдиво. Представьте: снайпер, падающий точно в глаз вражескому вертолетчику! Или вообразите подбитый танк, с искореженной ходовой частью, но не тронутой пушкой и боекомплектком, командир которого, несмотря на контузию, продолжает методично посылать в противника снаряд за снарядом!

Когда же?

У ребят из "Доки" еще много сюрпризов для жадных до новейших стратегий фанатов. Но мы смогли определить лишь основные вежи

этого амбициозного проекта. Многие еще могут измениться, поэтому более детально и конкретно мы рассмотрим "Выюгу" в следующем номере (это, впрочем, лишь предположение), когда, по обещаниям Анатолия Шевчука, выйдет бета-версия игры.

А вот на вопрос о российском тираже игры был дан следующий ответ: август или сентябрь этого года. Ответствовал Анатолий Шевчук. Главный программист Данила Воробьев лишь горестно качал головой...

— Александр Берштин

От редакции. Кстати, любопытная информация: во второй половине марта альфа-версия "Выюги в пустыне" демонстрировалась... на Всемирной выставке вооружений IDEX'97, проходившей в Абу-Даби и, по словам очевидцев, не оставила военных равнодушными.



1007

год "Твиггера"

TWIGGER

Рейтинг
МАГАЗИН
отзывов
100%

Game
Magazine
НАШ
ВЫБОР



Windows 95



115446, Москва, а/я 315
Тел.: (095) 115-9743 и 115-9777

Аркада с элементами
стратегии
и 14 аудиотреками
в стиле
TECHNO

СПРАШИВАЙТЕ "ТВИГГЕРА" В ЖЕЛЕЗНОЙ КОРОБКЕ
У БЛИЖАЙШИХ ТВИСТРИБЬЮТОРОВ И ТВИЛЕРОВ!

ParKan: обратный отсчёт

Корреспонденты .EXE открывают новую Вселенную

Было время, когда мы умели и любили мечтать...

Игр выходило немного, хороших — еще меньше. Пиво и беспрестанная очень высокая математика горячили мозги, и те начинали бредить, а именно скреплять жанры.

"Ребята, вот, к примеру, Pirates! Отличная игрушка, но ведь и ее можно подправить. Чуть-чуть. Во время морского боя основной вид должен быть как в DOOM'e: бегаешь себе по кораблю и поджигаешь шнуры пушек..." — "А на суше?" — "Оуе. Ну конечно, "Дюна"!.. Вот только.. как бы научить компьютер по-человечески фехтовать! Никто же знает? И чтобы вид, опять-таки, от первого лица." — "Хватит о DOOM'e, народел!" — "Нет, здесь другое, хочется "Ультимы": шпaga должна управляться мышкой..."

Было время, когда мы умели и любили мечтать...

Увы, ничто иное, как воздушные замки большинством из нас так и не построило.

А вот они, даже предаваясь ДИКИМ МЕЧТАМ (три года назад многие, не стеснясь, откровенно крутили пальцем у виска, услышав об этом проекте), никогда не сомневались, что СДЕЛАЮТ. Сумеют. Одолеют. Что получится. Ни сегодня — так завтра: через год, два, три.

Все верно: не только обещанного, но и чаемого три года ждут.

Спустя тридцать шесть месяцев подспудной-подпольной-кропотливой подготовки компания "Никита" наконец раскрывает карты и являет миру своего легендарного "Паркана", свой первый БОЛЬШОЙ игровой проект, который, как бы напыленно это ни звучало, по всей вероятности, сможет осуществить мечты многих игроков со стажем и с хорошим вкусом.

Отчего такая выпендренность и такие смелые предположения? Судите сами. ParKan — это едкая смесь космического симулятора (Wing Commander), трехмерной аркады-стрелялки (DOOM, Quake) и стратегии (Privaleer, Elite — экономика и даже, местами, Civilization). И над всем этим гибридным игровым монстром нависла тень великого и могучего Star Control 2...

Начала. "Смерть обучалки"

По словам авторов ParKana, начало игры было положено где-то на старте 1994-го. Именно тогда Олег Костин по собственной инициативе издает огромный, изумительно красивый 115с, в коем что-то жутко космическое садилось на что-то загадочно-планетарное. Этот ролик стал последней каплей, поскольку "Никита" с самого рождения болела космосом. Как обычно, сначала вызрела идея сделать на базе этого чудо-флика... обучающую игру (здравствуй, Финни!), нечто сугубо экологическое, традиционно доброе и очень гриллиновское. Пользователю — юному и не очень —

предлагалось стать хозяином Звездного Ковчега, летать в нем, заглядывать на планеты и заселять их любимыми животными. Но ненаглядная фауна, согласно суровой модели, либо вымирала, хотя мамонты в число любимых животных сотрудников "Никиты" не входили, либо становилась абсолютно неуязвимой. Само собой, пришлось срочно менять непокорных млекопитающих на стальных роботов. Сразу же появилось чувство, что в железных брках можно стрелять — это и человек (человечески не давая человеку вообще стрелять), и Гринпис не против. Так умерла чистая "обучалка".

Игра — это серьезно



Никита Скрибин.

Однако человеку, который сделал хотя бы одну обучающую игру, очень сложно перестать заниматься

просвещением широких масс. Именно поэтому "Паркан" настолько реалистичен. Вы спрашиваете, как космический симулятор путешествий по звездным системам может быть близким к правде, когда наши космонавты боялись долететь до Марса? Ответ очевиден: "Паркан" использует последние достижения науки и техники (и снова звучит банально, затерто и высокочпарно, но это правда) — только так можно обосновать возможность таких вот звездных прогулок.

Начнем с того, что галактическая система, моделируемая в игре, на 100% правдива с физической, математической (и прочих) точек зрения. На ехидный вопрос о том, зачем так стараться, авторы "Паркана" отвечают, что это залог того, что игра сможет претендовать на "серьезность", и это "поможет сделать компьютерные игры вполне respectableм развлечением". Это одно. Второе же, пока скрытое от широких играющих масс, заключается в том, что ребята из "Никиты" просто исключительно основательные и сверхзудрированные люди, для

которых написание игры есть повод... для создания пары-тройки научных

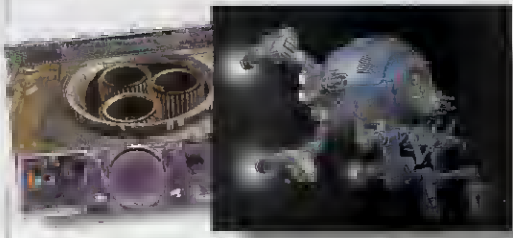


Олег Костин.

диссертаций. Не верите? Так прочтите начало "краткой" предваряющей заметки о "Паркане" (авторы этого внутреннего документа компании — Олег Костин и Никита Скрибин):

"Конечной целью данного обзора является построение физически и логически непротиворечивого фона некоторой "гибридной" игры, которая, как мы уже можем предположить, будет сочетать аркадные черты со стратегической и локальной симуляцией, а также предоставлять игроку возможность действий в рамках некоторого "квазисюжета" экономического, военного или приключенческого характера..."

Повторимся: это всего лишь внутренний документ, который за пределы "Никиты" выносить никто не собирался... Представьте, что эти люди пишут, дабы обаять западных издателей "Паркана"!.. Кстати, далее следует настоящий научный трактат о классификации звезд, происхождении и эволюции Галактики, ее строении и ядре. Не менее уникальным и интересным является и попавший в наши руки обзор современных истребителей, имеющий целью (вниманию, друзья!) обосновать выбор кокапита и





т. 536-4020
536-4652
ф. 536-5887



LM PRO



Ралли



Вьюга в пустыне



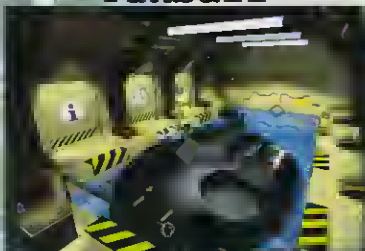
Total Control



Pinball



Противостояние

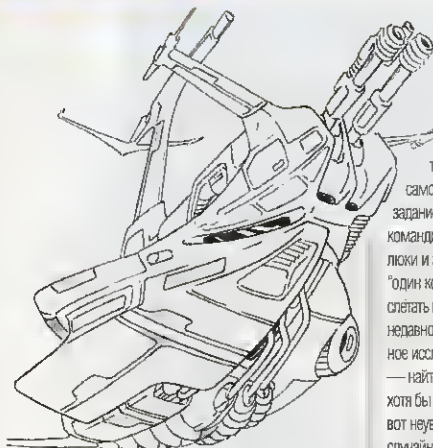


Pike



Рыбалка

103482, г. Москва, Зеленоград, корп. 360
E-mail: doka@doka.ru
Служба технической поддержки
Телефон: (095) 536-0964



иглопочи, корабль, построенный по последнему слову техники, и отправляют на задание, так сказать, в командировочку. Накрепко задрив локти и заправившись топливом в "один конец", "Бумеранг" должен слетать в одну звездную систему, где недавно пропало некое дружественное исследовательское судно. Задача — найти заблудшую технику или хотя бы выяснить ее судьбу. Только вот неувязочка — совершенно случайно на старте происходит ма-а-аленькая авария, и в результате ваша персона оказывается невзлетевшей гирей и без связи с начальством.

Итак, игра все-таки начинается с симулятора. Вы попадаете в абсолютно незнакомый сектор (в начале каждой игры все солнечные системы, звезды и планеты создаются заново случайным образом)...

Местечко для "Паркана"

...В незапамятные времена в космосе все было в порядке, пока экономическая конкуренция не довела власть предержащих до политических разборок со всеми вытекающими отсюда последствиями в виде войн. В результате массовых кровопролитий в некоторых секторах звездных систем были уничтожены сами признаки жизни, за исключением их (признаков) видимости, а именно механизированных космопортов на заброшенных планетах, доступных для посадки межзвездных кораблей. После того как деятельные инопланетники дружно вымерли, остались лишь роботы, которые очень быстро сблизил в стаи, названные кланами. В "Паркане"

каждый клан владеет собственными солнечными системами, а то и целыми секторами звездных скоплений. Кланов легко различить по моделям истребителей. Есть и неформальное объединение —



основных функций пилота для будущей игры. Проштудировав все предоставленные нам материалы, начинаешь жепать лишь одного: чтобы с ними как можно скорее смог ознакомиться и любой пользователь. Хотя бы потому, что все это сверхпознавательное и не держит нас, рядовых игроков, за дураков.

Кусочки головоломки

"Фактически, есть три *engines*, три составляющих игры. Авиасимулятор (*flight simulator*), 3D action-хордника и стратегия. Приним стратегия не сверху не "от Бога", а от первого лица, как и вся игра."

Никита Скрипкин.

Пришло время открыть читателю, что есть "Паркан", что в новой игре ст "Никит" величается этим симпатичным (согласитесь, идеальное название для игры) и загадочным словом, которое, как выяснилось, означает то же, что и... бумеранг. Так вот, "Паркан" — это космический корабль. Ваш корабль, читатель и игрок.

Представьте, что вашу персону в добровольно-принудительном порядке затихивает в новенький, с

"Никита": Каждая звезда — это реальный объект. Мы хотели как можно ближе подойти к настоящей астрономической модели. К сожалению, наука все еще не дает полной и исчерпывающей информации о строении солнечных систем. Нам пришлось кое-что додумывать, делать некоторые допущения...

Game.EXE (со странным блеском в глазах): Означает ли это, что можно слишком близко подлететь к звезде и, следовательно, изжариться?

Н. Вне сомнения. Но мы не советуем вам так быстро заканчивать игру.

.EXE: Чудесно!

Н. Продолжим. Абсолютно не обязательно, что вокруг каждого солнца вращаются планеты. Их может и не быть. Но если они все-таки существуют, то от их удаленности от звезды изменяются некоторые параметры.

.EXE: ?!

Н. Температура, атмосфера, ресурсы (в частности, топливные), органические вещества, необходимые для производства тех или иных продуктов. Во-вторых, планета характеризуется размером, видом (внешним), типом. За основу мы взяли родную Солнечную систему с ее меркуриями-землями-марсами-нептунками.

.EXE (один из .EXE задумчиво наводит X-Files-тему): А как насчет разумной жизни? Мы хотим инопланетян, братьев по разуму!

Н. Хотите пришельцев? Их есть у меня! Надеюсь, вас не разочарует, что внеземная разумная жизнь представлена исключительно роботами. Таким образом планета может быть колонизованной или брошенной.

Жизнь во вселенной "Паркана"

бьет ключом и через край. Во всех направлениях снуют транспортные суда и маленькие истребители. При желании вы можете связаться и поговорить с каждым кораблем. У капитана можно получить или купить полезную информацию, наняться на задание и даже приобрести груз, находящийся на борту. Есть и другие варианты: любой космический корабль можно взорвать или взять на аборт. Разумеется, только в том случае, если вы его догоните. Выбор действительно богат, но при этом вам не дозволена такая малость, как замена "Паркана" на что-то другое. Корабль является вашей надеждой и ослорой. Отвечая взаимностью, игрок сможет модернизировать любимое чадо, аккуратно навешивая на него новые пушки, ракеты и прочие несущие смерть приспособления. Но все это в будущем — сначала вы должны определить свою линию поведения.

Мир, в который вы попадаете, уже населен. Изначально все кланы, кроме пиратов, относятся к вам строго нейтрально. В ваших силах





Человек постоянно
совершает открытия.
Некоторые – ежедневно.
Некоторые – раз в жизни.
Некоторые происходят
раз в тысячу лет.
Вам предстоит сделать
еще одно.
Откройте для себя
Internet.

© СОВАМ-ФОРМ

СОВАМ ТЕЛЕПОРТ

компания, работающая на Российском рынке телекоммуникаций с 1983 года,

представляет проект

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН

самый надежный на территории России и стран СНГ

доступ в **Internet**

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН

это:

- скорость доступа до 2 МВ
- цифровая опорная сеть
- узлы в 30 городах СНГ
- тройное резервирование международных каналов
- круглосуточный мониторинг сети, обеспечивающий ее бесперебойную работу
- круглосуточная служба поддержки пользователя
- доступные цены

**Точки доступа
РОССИЯ-ОН-ЛАЙН**

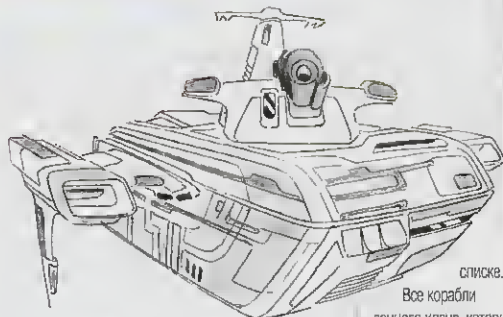
Алма-Ата	(3272) 63 9901	Краснодар	(8612) 52 8001
Архангельск	(8182) 29 2521, 43 5891, 49 8531	Мурманск	(8152) 55 6123
Владивосток	(4232) 30 0021	Нижний Новгород	(095) 258 4161
Воронеж	(0732) 56 1831	Новосибирск	(3832) 11 9024
Екатеринбург	(095) 258 4161	Санкт-Петербург	(812) 311 8412
Иркутск	(095) 258 4161	Сыктывкар	(8212) 29 1120
Казань	(8432) 76 9652	Уфа	(3472) 24 6249
Калининград	(0112) 44 2101	Хабаровск	(4212) 79 3521
Киев	(044) 296 4238	Москва	(круглосуточно) (095) 258 4161



Возможности без границ.

RUSSIA-ON-LINE является зарегистрированной торговой маркой СОВАМ ТЕЛЕПОРТ

Россия, Москва, Красноказарменная ул., 12.
Тел.: (095) 258-4161, 258-4170.
e-mail: info@online.ru
http://www.online.ru

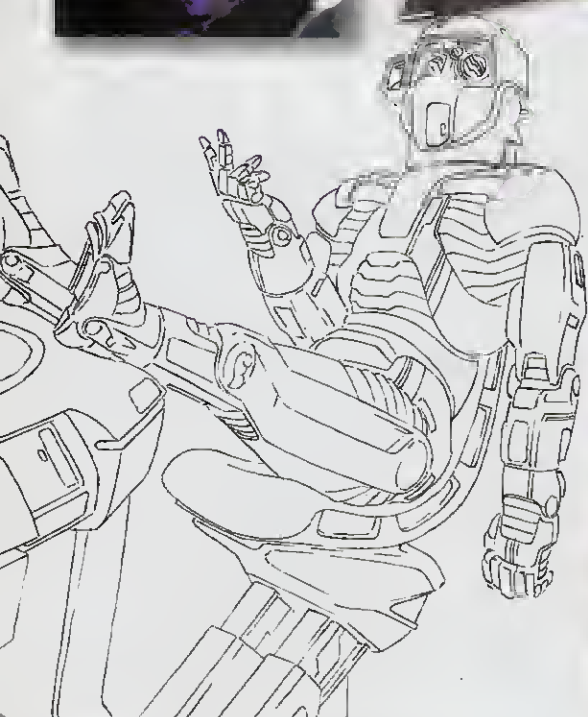
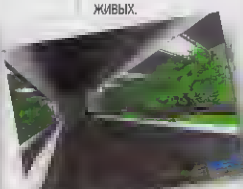


списка.

Все корабли

изменить это положение деп. Если вы будете честно торговать с роботами и не станете заводить свару с их кораблями, то ваш престиж в глазах железных истуканов возрастает. Отсюда — льготы и дружеская помощь. Но стоит взять на абордаж пару кораблей или отнять базу (об этом позже), как вы тут же оказываетесь в черном

данного клана, которые попадутся вам на пути, будут чинить козни и пытаться снять мерку для вашего гроба. Философия предельно проста: живи и дай жить другим. Чем больше вы нарываетесь на неприятности, тем труднее оставаться в живых.



Окупающееся насилие

.EXE: Когда дело доходит до рукопашной, включается "второй", аркадный engine. Каковы его системные требования?

Н: Минимальные требования будут такими: Pentium 133, 16 Мбайт памяти. Чтобы играть в 3D action-часть в SVGA-режиме понадобится минимум 166-я машина с 32 "мегами".

.EXE: Круто. Почему такие высокие зарпсы?

Н: Мы пытаемся приблизиться к реальности даже в графике. В любой из наших комнат значительно больше плоскостей, чем в самой навороченной части DOOM'a. К тому же, нельзя забывать о том, что игра делается строго под Windows 95. А вы знакомы со скоростью и жадностью до процессорного времени названного продукта фирмы Microsoft.

.EXE: Вернемся к самой игре. Мы швартуемся в космопорте — и...

Н: Космопорт — это замкнутая территория. На данном этапе разработки "Париана" мы не разрешили пользователям свободно бродить по поверхности планеты. Вы все время находитесь в помещении, будь это космический порт, шахта добычи полезных ископаемых или завод.

.EXE: Ходили слухи, что вы занимаетесь созданием случайных трехмерных уровней. Это правда?

Н: Разумеется. Если в Diablo случайным образом генерировались двумерные уровни, то почему бы нам не сделать подобное с трехмерными? Получаются очень симпатичные этажи: этажи над этажами, комната над комнатой и так далее...

.EXE: Такое помещение заселяется тоже случайным образом?

Н: Если перед вами свободная планета, то да. В противном случае, вы обнаружите на уровне роботов того клана, которому принадлежит данное небесное тело. Не успели поспорить с ними — вам предоставят возможность пользоваться местным "торговым" компьютером. С помощью него заключаются сделки по купле/продаже, нанимаются на задание.

.EXE: Мы хотим захватить базу. Необходимо перебить всех обитателей? (Руки Х.М. начинают непроизвольно двигаться, напоминая характерные движения мышью с включенным track'ом.)

Н: Это самый жестокий метод. Есть и другие: например, быстро пробежать через весь этап, добраться до компьютера и перепрограммировать его. Затем можно залустить на эту базу нескольких собственных роботов-громил, которые захватят ее. Нужно лишь выбраться живыми обратно, к "Париану".

.EXE: Как насчет каких-нибудь бонусов во время ведения наземной войны. Насилие окупается?

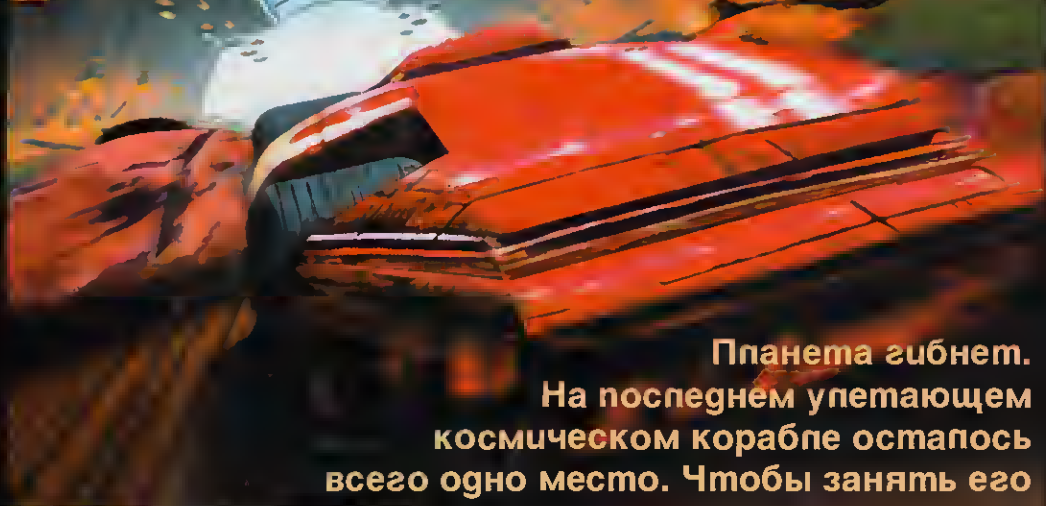
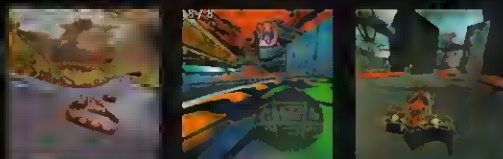
Н: Специально для задавшего этот вопрос мы приготвили возможность захвата вражеских роботов. После того как игрок обезвреживает неприятеля, от него остается каркас и некоторые запчасти. Они могут быть использованы для постройки новых образцов железных парней. Существуют и специальные upgrade'ы, превращающие рядовых рабочих в геологов, инженеров и так далее. Своего рода специализация...



ФИРМА "АКЕППА"
представляет новинку отUbi Soft
ENTERTAINMENTАВТОМОБИЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

rod

НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



**Планета гибнет.
На последнем уплетающем
космическом корабле осталось
всего одно место. Чтобы занять его
Вы должны победить в гонке...**



- **УДИВИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ:**
640x480 точек, 16 млн. цветов одновременно, при этом все картинки рассчитываются в реальном времени со скоростью 32 кадра/сек. (до 60 кадров/сек. при использовании графической карты с 3D ускорителем)!
- **НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ КОМПЕКТИВНОЙ ИГРЫ:**
Игра по сети, по модему, с использованием прямого соединения. Возможность игры вдвоем на одном компьютере (при этом экран монитора разделен пополам). И наконец, коллективная игра в Internet (планируется даже проведение чемпионата мира по 'rod').
- **МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
Windows 95, Pentium 100Mhz (рекомендуется Pentium 120Mhz или MMX), 16Mb RAM, 1 Mb Video, 2x CD-ROM, звуковая карта совместимая с Windows 95.

Здесь много очищенного бензина!

Чем хороши эти заволакивания, для чего они нужны, удивится читатель. Прежде чем пуститься в объяснения, позвольте напомнить о замечательном фильме "Сумасшедший Макс" (Mad Max). Хриплый вскрик "Там много очищенного бензина!!!", выговоренный в нос,

как нельзя больше подходит к ситуации, сложившейся в мире "Паркана".

Топливо стало универсальной валютой для любых сделок в любом секторе. Судите сами: на топливо, естественно, летают космические корабли, топливо необходимо для работы фабрик и заводов, даже пираты просят выкуп в половину "бензобака".

Чтобы справиться с ситуацией и не сгинуть в бездушной вселенной роботов, вам лично придется заняться добычей этой универсальной валюты, не забыв, впрочем, и о настоящих полезных ископаемых. Вот почему речь идет о колониях, закате вражеских территорий и прочем.



ЕХЕ: Можно ли обойтись без колоний? Экономическая стратегия и наши горячие головы — две вещи несовместны!

Н: Конечно, можно. Но тогда вам придется добывать топливо другими способами: спекуляцией, мордобоем и воровством. Можно просто-напросто выполнять миссии и получать за них вознаграждение. Тем не менее, поймать и развить родную базу, которая будет снабжать вас всем необходимым не только для дальних перелетов, но и для боев, по-моему, не самое скучное занятие.

ЕХЕ: И что же выпускает наш ВПК?

Н: Торговые корабли, роботов, оружие и многое, многое другое. Но главное — это добыча топлива. Топливо является универсальной валютой, вы не забыли?

ЕХЕ: Вы говорили о стратегии "от первого лица". Как это возможно? Ведь неудобно...

Н: Почему неудобно? Все элементарно, "Экзе"! У вас выгорает выгодная сделка, вы получили солидный куш. Настало время расширять предприятие. Вы закупаете новых роботов. Далее все происходит автоматически — возвращаетесь на базу, прогруппируетесь по ней и замечаете, что на месте голой скалы возникла дверь в новый цех, пристроенный к основному зданию. С увеличением фабрики растет и количество охраны и набор транспортов. Когда завод переходит на новый виток развития, вы сможете создавать больше видов изделий.

ЕХЕ: (каверзано): нас интересуют ресурсы: они могут закончиться?

Н: Планета большая, хватит надолго. Так что не думайте об этом. Впрочем... кто знает, что произойдет в игре через годик-другой?

ЕХЕ: Насколько долго вы разрешите игроку сидеть на своей уютной планетке и стричь купоны?

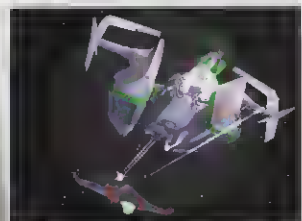
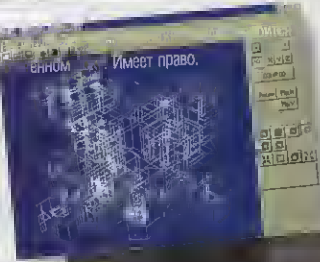
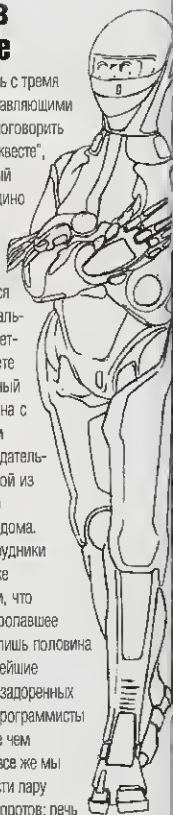
Н: Никаких ограничений на этот счет у нас не предусмотрено. Пользователь вполне может превратить "Паркан" в SimCity и построить целый мегаполис, доверху наполненный сиющими роботами-работчими. Если игроку не интересен сюжет (а это очень прискорбно), то он вполне может оставаться на облюбованном месте столько, сколько захочет.

ЕХЕ: Но будет ли у упрямого градостроителя шанс закончить игру?

Н: Маловероятно. Для того чтобы пройти основной квест, необходимо постоянно быть в движении, искать и находить что-то новое. Мы, конечно, будем не только намекать игроку, что он сидит на месте, но и подталкивать его. Однако, если он тупо (извините, игроки)

Назад, в будущее

Ознакомившись с тремя узловыми составляющими игры, можно поговорить об "основном квесте", сюжете, который связывает воедино все engine'ы и заставляет игрока все время двигаться вперед. Изначально предполагается, что вы будете искать утерянный корабль, картина с изображением которого назидательно висит в одной из комнат вашего космического дома. Впрочем, сотрудники "Никиты" тут же наметнули нам, что обнаружить пропавшее судно — это лишь половина дела. На дальнейшие расспросы раздорженных журналистов программисты отвечали более чем сдержанно. И все же мы можем привести пару сюжетных поворотов: речь шла о "машине времени" и "плохом дядьке, сильно смакивающим на паука". "И это все?!" — спросите вы. А что вы хотели? Мы



АВТОМАТИЧЕСКОЕ ПОДБОРКА

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

Специальное предложение **60\$** в месяц

для физических лиц


ИНТЕРНЕТ 720

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ДОСТУП часов работы

ТЕЛ.: 152-9700, 152-9411, 152-2042

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

ОПАЛЕННЫЙ СНЕГ



Великая Отечественная война длилась 1418 дней. 1418 дней, без перерывов на летнюю жару, весеннюю распутицу, осенние дожди и зимние морозы, рвались снаряды, ревели танковые моторы, горели города и шли в бой солдаты. Шли в бой, который для многих становился последним. Шли, оставляя за собой ОПАЛЕННЫЙ СНЕГ.

- 20 новых миссий
- 6 новых видов боевой техники
- новые игровые функции
- новые здания и сооружения
- новые зимние пейзажи
- подробная книга-описание

Срок выхода: II квартал 1997 г.

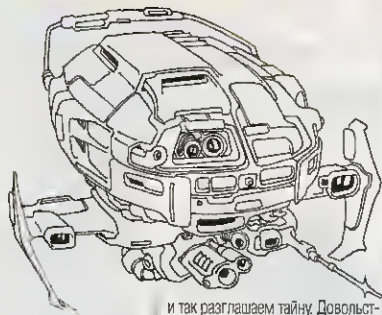
АО "ДОКА"

т. (095) 536-4020

(095) 536-4652

ф. (095) 536-5887

E-mail: doka@doka.ru



и так разглашаем тайну. Довольствуйтесь, пожалуйста, малым. Пока.

В том случае, если вам все-таки захочется узнать побольше (а вам ведь захочется) — проходите игру до конца. Вот некоторая информация, способная помочь вам в этом нелегком деле.

В "Паркане" существуют пять "обычных" секторов и один секретный. Как только вы находите устройство для прыжков между звездами, появляется возможность сбежать из области, в которой началась игра. Прежде всего, для этого требуется топливо. Уйма керосина. Не забудьте, что на всякий случай вам

понадобится горячее

для спешного

отступления в

родные

пенаты. Конечно, вы

можете

полететь и с

запасом в один

конец, но...

Дело в том, что

сложность

игры в "Паркане" изменяется от

одного сектора к другому. Прыжок

в следующую область означает, что

вы достигли определенного уровня не только в модернизации своего корабля, но и в прохождении основной сюжетной линии. Вполне логично, что на новом месте вас будет ждать клан, вооруженный гораздо более основательно, чем прежние, встреченные вами. Отсюда вывод: не стоит соваться в новое место, не подготовившись к этому шагу предварительно.

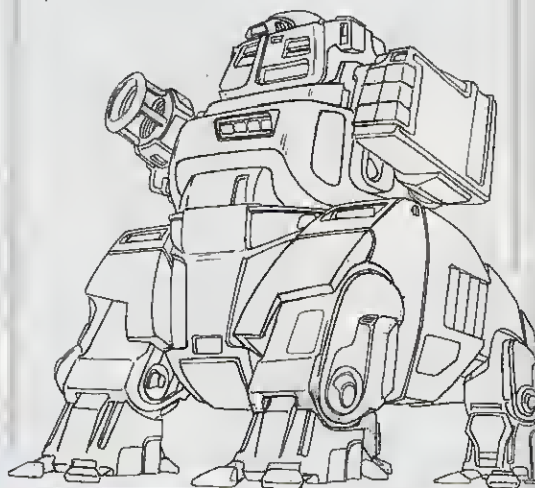
Наряду с обычным вооружением космического истребителя в игре есть и откровенные нововведения. В частности, авторы разработали несколько необычный вариант напарников играющего. Так как кроме вас людей не наблюдается, то вашими помощниками будут роботы. В трюме "Паркана" может быть размещено от одного до шести автоматических дронов, роботов-истребителей, подчиняющихся вашим приказам. Интерес представляет и метод визуального отображения полученных дроном повреждений. В том случае, если защитное поле (shield) все-таки пробито, удары наносятся непосредственно по кораблю. Случайным образом определяется, какая часть дрона была выведена из строя. Если это двигатели управления, то несчастный начинает кружить на месте, если внешние камеры — значительно падает точность стрельбы. Очевидно, что такой дрон может быть не только починен после возвращения на "Паркан", но и модернизирован с целью увеличения боевых качеств...



Плавный финал

Подобных малких, но невыразимо приятных изюминок в новой игре от "Никиты" очень много. Всех не перечислить — это точно. Тем более, что работа над "Парканом" все еще продолжается. Так, недавно почти готовая игра была "развалена" до основания, а затем снова собрана. Причина: полная переработка космического симулятора. Теперь вместо спайтов а-ля Wing Commander 1 и 2 в игре красуются векторные модели (читай: WC 3 и 4). По заверению самого Никиты Скрипкина, оптимизация кода ведется каждый день. Плавно завершаются труды над роликами, призванными выделить сюжетную линию.

Работа над игрой, продолжавшаяся более 3 лет, гладко и методично подходит к концу. Кажется, сами авторы немного рады этому. По крайней мере, вопрос о продолжении "Паркана" был встречен исключительно нервными смешками...



"Никиту" представляли: Никита (разумеется, Скрипкин), Виктор МЫРГОВ, Евгений ЛОМКО и ...отсутствующий во время разговора Олег КОСТИН (см. эскизы, цитаты...). В роли .EXE выступал Александр ВЕРШИНН. Тихий, незлобивый голос за сценой: Х.Мотолог (ВЕЛИКИЙ и УЖАСНЫЙ).

Компания "Новалайн"

(Sony PlayStation)

Игры и Аксессуары для Sony PlayStation

(CD-RDM)

Игры для CD на CD-ROM

(NINTENDO 64)

Игры для Nintendo 64

Широкий ассортимент новинок и классики

Новая система твёрдого кредитования

Осуществляем доставку по России

Оптовая и розничная продажа:

большая Ордынка, 53, строение 1, 1 этаж;

проезд: ст. метро "Добрынинская", "Третьяковская" или "Полковника";

тел./факс: (095) 233 6510, 231 1877.

Телефон: (095) 231 7091

E-mail: nolain@do.ru

Розничная продажа:

в/ц (в/д), кассовый "Вычислительная Техника" (МТ-1), центр зала, левая сторона, тел. 181-5388.

Стратегии

- <Muzzle Velocity>
- <The Great Battles of Alexander>
- <Theme Park>
- <Settlers 2 Gold>
- <Creatures>
- <KKnD>
- <Magic: The Gathering>
- <Fallen Haven>

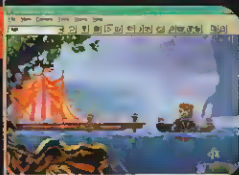


40



Magic: The Gathering "...никакой "тормозной" графики, трещающемуся звуку и порванным глазам не заслонить, не испортить саму ИГРУ."

30



Creatures

"Стиву Гранду и Millennium Interactive удалось сотворить чудо. Маленькое и доброе. Их Нюны скивают на экранах наших мониторов."

36



KKnD

"...австралийская компания Beam Software тоже отказалась от изобретения велосипеда, просто-напросто сделав добротный Red Alert-клон, который, будем справедливы, местами куда интересней своего достопочтенного прототипа."

28



Theme Hospital

"Одна из основных прелестей Theme Hospital'a состоит в том, что вы сами планируете не только месторасположение больничных кабинетов, но и размещение в них мебели и лечебной аппаратуры."

На стратегическом фронте без перемен?

Игра — дело серьезное, сказал кто-то умный. Это правда, и, как бы вы лично не смотрели на игры, те, кто их делает, относятся к ним очень ответственно. Испокон веку разработкой игр занимались самые талантливые и неординарно мыслящие люди. Игры всегда были и остаются плацдармом для испытания новых компьютерных технологий. Сегодня, несмотря на очередной кризис, вызванный страшным ударом, нанесенным неопи- сываемым Биллом Гейтсом и его Windows 95 (кризис в основном финансовый — и у нас с вами), игровая индустрия стремительно рвется в будущее. И чтобы поспеть за ней, мы вынуждены сбрасывать один мешок денег за другим, иначе наш шар просто не взлетит...

И вот шарик несет нас среди 3D-миров, сквозь электронные туманы и клубы цифрового дыма, в лучах MMX-солнца, отбрасывающего true color-тени... Скорость нарастает — 10 килобайтов в секунду, 20, 30! После выстрела враг разносится на 50000 абсолютно трехмерных кусочков, каждый из которых покрыт текстурами 1024x1024 и кричит из всех пяти колонок в диапазоне 2 — 22000 Гц. А шар, ускоряясь, несет нас все дальше и дальше, все выше и выше... Хотя, постойте, куда он несет нас? Вы случайно не в курсе? Почему мне кажется, что мы никуда не движемся, а эти облака — лишь скроллинг очень большой текстуры, скрученной в кольцо?

Нет, нет, "не поймите меня правильно" (© армейский юмор), я вовсе не 3D-ненавистник, и не душитель НТР. Меня тревожит одна тенденция, которая с годами постепенно превращается в болезнь. И если она не так заметна в жанре action или, к примеру, в квестах, то здесь, у нас, на стратегическом фронте, она просто бросается в глаза.

Скажите, что нового произошло в области стратегических игр за последние лет эдак пять? Чем Dune 2 отличается от KK&D? Railroad Tycoon, в который я играл еще на "Поиске", от того же Transport Tycoon? Civ от Civ 2, MoO от MoO 2? Пока вы собираетесь с мыслями, я подскажу. НИЧЕМ. Ничем принципиально. За эти годы произошли две вещи: игры стали больше, игры стали красивее. И все. Все идеи, заложенные в те времена, эксплуатируются и по сей день. Искусственный интеллект (AI), работает по тем же старым добрым алгоритмам, и как и прежде, с трудом отличается от Искусственной тупости. Неужели наука стояла на месте? Неужели возросшая в сотни, тысячи раз вычислительная мощность не позволяет реализовать более сложные алгоритмы и идеи? Ну неужели не здорово сделать наконец в играх синтез речи? Это бы позволило отказаться от сотен мегабайт wav'ов и сделать шаг в сторону от этих надоевших фиксированных диалогов и сценариев, шаг в направлении к настоящей

свободе. Такая программа работала у меня еще на БК-0010 и называлась "Говорун". С того времени прошло столько лет, что даже трудно вспомнить. А нейротехнологии? Пока только Derek Smart, непризнанный гений современности, прорывается к ним на своем BC3000AD сквозь тернии глюков, и то, говорят, врет он все. Получается, что на рынке 3D-акселераторов производители вовсю палят друг в друга из шотганов со все возрастающим frame rate, а в этих областях, которые, казалось бы, и есть самые революционные, цветут болотные лилии, и все заросло тиной?..

Как это ни печально, похоже, что все именно так и обстоит. На мой взгляд, корень проблемы заключается в человеческом свойстве судить по одежке. Никого не интересует, что у игры внутри. Всех интересует в 640x480x256 она или в 1280x768x16m. Реальное содержание можно подменить надписями на коробке, коробку купят, а дальше — гори оно все синим пламенем, победителей не судят. Зачем вкладывать деньги в разработку технологий, действие которых нельзя померить кадрами в секунду? Все равно этого никто не заметит...

Трудно тебе жить, парень, с такими мыслями, скажете вы. Да, нелегко. Но на плаву меня поддерживают такие люди, как Стив Гранд. Всю свою сознательную жизнь этот человек занимается

исследованиями в области "искусственного бытия", пытается моделировать живые организмы на компьютере. И, вы знаете, у него получается. Его игра **Creatures**, о которой мы рассказываем ниже, дает нам первое представление о возможностях, открываемых с приходом этих технологий. Интересуетесь, что Creatures, "симулятор домашних компьютерных зверюшек", делает в нашем стратегическом разделе? Гордо занимает свое место! Занимает его по праву, потому что, во-первых, это не просто симулятор, а генетическая стратегия, одна из первых и уж точно самая серьезная игра на эту тему. А во-вторых, технологии, использованные в игре, как раз относятся к тем самым, революционным областям, и свое применение они найдут, в первую очередь, в стратегических играх.

Меня всегда привлекала идея о существовании "чего-то", что живет в компьютере по своим законам и развивается своими, не начертанными рукой программиста путями. Увидев Creatures, мне захотелось поближе познакомиться с человеком, в голове которого рождаются такие интересные мысли, и при этом хватает умения и упорства реализовать их в законченном виде. Сказано — сделано. Читайте наше интервью с ним (сразу после соответствующей рецензии) и знакомьтесь — Стив Гранд, человек, придумавший норнов.

— Олег Хажинский

БУДЬ С НАМИ, И МИР СТАНЕТ БЛИЖЕ



ПОРТАЛ

НОВАЯ ИНТЕРНЕТ-СЕТЬ КОМПАНИИ ТЕЛЕПОРТ-ТП



TELEPORT-TP

ТЕЛЕПОРТ-ТП

■ ТЕЛ.: (095) 2345678 ■ E-mail: info@portal.ru

■ ФАКС: (095) 2345677 ■ HTTP: www.portal.ru

Поставка оборудования и услуг осуществляется компанией "TECHNOCOM, Ltd"

На Берлин!

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ КОГДА

началась Вторая мировая война? Правильно — в 1944 году. Именно тогда победоносные силы союзников начали свой Великий Крестовый Поход против фашизма. Фирма Microsoft, уподобившись банку "Империял", решила внести свой вклад в мировую историю. А именно воссоздать подвиг



американского народа, освободившего мир от немецко-фашистских захватчиков.

Первая часть стратегии Close Combat повествовала о самом начале боевых действий (высадка союзников в Нормандии). Логично предположить, что во второй части этой великолепной

игры вы будете участвовать в операции Market Garden. Данная акция также известна как самый большой парашютный десант. В случае успеха дорога на Берлин будет открыта. Но перед этим надо преодолеть более 60 миль удерживаемой немцами земли. Впрочем, вы всегда сможете взять на себя роль отборных частей СС и остановить нахальных "Янки и К".

Close Combat 2

не случайно носит название **Bridge Too Far**: борьба ведется за лять мостов через Рейн. Не случайно выбран и Market Garden — авторы игры утверждают,

что именно эта операция обладает тем разнообразием ландшафтов и сложностью ситуации, которые обеспечивают игре необходимую атмосферу и, следовательно, вызовут неподдельный интерес у любителей настоящих wargame'ов.

Игра выглядит совсем по-другому: графика стала значительно четче. Не удивительно, ведь теперь Close Combat может поддерживать 16-битные графические режимы, да и окно "с видом на поле боя" увеличилось. Словом, разобравшись в происходящем значительно проще.

Отныне пользователь получит гораздо больше власти над своими отрядами, ведь именно он решает, идти в атаку или отступить, сам распределяет подкрепления и боеприпасы. В случае необходимости вам дозволено ввести в бой необходимые войска — на то есть резерв. Впрочем, Microsoft усложнила и саму модель боя.

К примеру, ландшафт теперь по-настоящему трехмерен, то есть обладает подлинными высотами. Такой подход позволяет реалистично смоделировать line of sight отряда, то есть тот участок поля боя, который обзорим для

юнита из данной точки. Более того, авторы решили ввести многоэтажные дома, несравненно забытые в первой части игры. В числе прочих достоинств СС 2, сколько упомянутых именитым создателем, числятся: упрощенный интерфейс и возможность point&click-команд, новое оружие — ручные огнеметы и их старшие собратья, помещенные на транспортерах, мортиры, а также "значительно продвинутый" fog of war и редактор миссий.

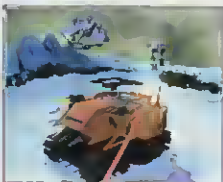
Дата выхода игры не определена, но Microsoft утверждает, что ждать осталось недолго.



Экстремальный курс

ФИРМА MEDIA STATION

предпочитает придерживаться именно такого курса для выживания в суровых условиях рынка software. Еще недавно детскими с увлечением гоняли популярные CD-ROM'ы Pocahontas и 101 Dalmatians, сделанные компанией по заказу Disney Studios. Похоже, что вскоре в состоянии детской радости владут и все поклонники real-time-стратегий. Дело в



том, что "легкомысленная" Media Station занялась новым проектом, который носит название **Extreme Tactics**.

Сюжет незатейлив. Вам предоставляется выбор из двух кланов, обитающих глубоко под землей. Дело в том, что местное солнце умирает и единственный способ выжить — окопаться на достаточную глубину, подальше от губительных лучей светила. По чистой случайности все ресурсы, необходимые для подземных мегаполисов, расположены как раз на поверхности планеты. Для их добычи и сбора наверх высылаются MCC, Mobile Command Center. Обосновавшись, КП напаивает серийный

выпуск управляемой роботами техники. Ваши скауты должны искать железную руду и некий редкий (в наше время еще не открытый) материал. Вполне очевидно, что враждующий клан хочет отрезать ваш город от ресурсов и примет максимум усилий для аннигиляции MCC.

Первое, что хочется сказать: Extreme Tactics не является Red Alert-клоном. Пользователю не придется мучительно строить базу и оборонять ее. Надо лишь внимательно следить за КП и не допустить его преждевременной кончины. Разумеется, атака и нападение возможны только с использованием бронетехники. Вот здесь Extreme Tactics немало

удивит даже бывалого игрока.

Перед началом военных действий вы сможете собственными руками собрать (!)



технику для участия в миссии. Оба клана имеют свой набор боевых платформ, каждая из которых обладает определен-

Материалы
рубрики
подготовлены
Александром
ВЕРШИННЫМ.

Любителям Музыки
"Классики Классики"

LED ZEPPELIN

Интерактивный музыкальный CD-ROM
содержит все произведения
первых пяти альбомов
легендарной группы "Led Zeppelin",
тексты песен с русским переводом,
историю группы, фото и видеофрагменты,
а также другую сопроводительную информацию.



1997



Издательство SOFTEL

ЛЮБИТЕЛЯМ СПОРТА К 100 ЛЕТИЮ
ОЛИМПИЙСКОГО ДВИЖЕНИЯ
СОВРЕМЕННОСТИ
ОЛИМПИЙСКИЙ КОМИТЕТ РОССИИ

Олимпийская энциклопедия

Уникальная по полноте и достоверности информация
об Играх всех Олимпиад,
от Афин 1896 до Атланты 1996 года,
а также о призерах, их результатах
и о многом другом...

Каждый диск участвует
в беспрецедентной лотерее ОКР
и фирмы REEBOK!
Хотите поехать
на XVIII Зимние игры в Нагано?
Или получить великолепные
подарки от Reebok?



ВСЕГДА В КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНАХ:

ул. Удальцова, 85, к.2
тел. 564-88-63

ТД "Эдельвейс"
Щелковское ш., 5, стр.1
тел. 961-34-50

ТД "Компьюлинк"
ул. Садовая-Триумфальная, 12
тел. 209-54-95

ТД "Дом книги"
ул. Новый Арбат, 8
тел. 913-69-62

ТД "Библио-Глобус"
ул. Мясницкая, 6
тел. 924-26-73

 **КомпьюЛинк**

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:

Тел. 931-92-69,
факс: 931-40-11.

ным количеством "пилонов" для вооружения. Следовательно, следующим шагом будет выбор и размещение смертоносного оружия на борту машины. Поверьте, ассортимент средств уничтожения поражает! И последний штрих — для собранной танкетки вы должны выбрать тот способ передвижения, который считаете оптимальным (колеса, гусеницы, воздушная подушка, крылья и даже ноги-ходули).

И сразу в бой? Во все нет! Многоопытный игрок, вероятно, захочет просмотреть и внести изменения в схему поведения



ваших подопечных. В real-time-стратегиях у вас физически нет времени для того, чтобы эффективно управлять сразу несколькими отрядами. Чтобы даже без вашего мудрого руководства, то есть под началом

компьютера, юнит приносит пользу, вы сможете запрограммировать его простейшие действия и реакции на события. Например, можно дать указание преследовать противника до тех



пор, пока он не получит заданное количество повреждений, атаковать все обнаруженные цели, указать, когда лучше отступить к МСС, и так далее...

Решив сделать платформы как можно более эффективными, авторы позволяют игроку указывать отдельные цели для каждой турели танка или бронетранспортера. Таким образом большая платформа может вести бой сразу с несколькими отрядами противника.

Закончив фазу дизайна бронетехники, вы отправляетесь на поверхность. Ну а там есть где разгуляться, ведь авторы игры утверждают, что Extreme

Tactics будет иметь карты, гораздо большие по размеру, чем в любой из ныне существующих стратегий. А! также не подведет. Проведя опрос, специалисты фирмы узнали об основных недостатках игр данного жанра. К примеру, Media Station решила проблему построения юнитов и поддержания заданного строя в походе и бою. В Extreme Tactics игрок сможет собственноручно указать те исключительные ситуации, когда конкретный юнит может покинуть формацию. Многие пользователи также жаловались на незащищенность "харвестеров" — в рассматриваемой игре вы сможете навесить на грузовичок столько вооружения, что он сможет вести бой не хуже среднестатистического танка. Но если харвестер все-таки был уничтожен, не расстраивайтесь! Руда не пропадет — и вы сможете собрать ее с помощью специальных машин, scavenger'ов. Кажется, авторы продумали все — ведь МСС даже снабжен специальным списком на выполнение, в

котором указывается, в каком порядке, сколько и каких боевых платформ вы хотите получить.

Дабы сделать игру более интересной, Media Station намечает выпуск нескольких add-on-пакетов, которые будут содержать не только свежие ландшафты, но и новые кланы с миссиями. Разумеется, ни одна игра, метаясь в хиты, сейчас не



может обойтись без поддержки Internet Multiplayer-режима и сетевых вариантов.

Несмотря на столь многообещающее описание, Extreme Tactics до сих пор не имеет издателя. Впрочем, создатели настолько уверены в себе, что уже объявили о дате выхода игры — ноябрь этого года. "Что бы ни случилось, Extreme Tactics выйдет вовремя", — говорят они. Вот такая экстремальная тактика...

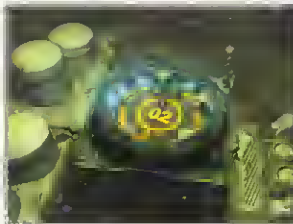
MechWarrior от стратегий

О CYCLONE STUDIOS ИЗВЕСТНО совсем немного. Фирма была основана три года назад и занималась в основном изготовлением игр под 3DQ. Но, следуя нынешней моде, Cyclone совершенно внезапно решила изменить специализацию и сотворить стратегию в реальном времени... "от первого лица". Результат скрещивания Red Alert и Quake'a был назван **Uprising**.

Вы становитесь командиром замечательного мобильного командного центра (сколько можно!), названного Wrath. Именно из него вы отдаете приказы и разрабатываете схему атак. Помимо выполнения функций подвижного бункера, Wrath может вступать в бой с противником на равных — его

вооружение достаточно эффективно.

Но что такое командир без армии? Чтобы построить своих подчиненных, вам придется возводить так называемые цитадели. Как только строение готово, оно начинает накапливать энергию, которая является основным ресурсом в игре и позволяет сооружать fabri-



ки. Последние заточены под изготовление какого-либо одного продукта, будь то пехота, танки, истребители или бомбардировщики. Как обычно, продвигаясь от миссии к миссии, игрок может вкладывать ресурсы в разработку технологий и, следовательно, изобретение новых типов вооружения. Больше количество цитаделей дает больше энергии, а увеличение популяции фабрик одного профиля значительно ускоряет сборку отрядов.

Как только юниты появляются в воротах завода-изготовителя, игрок может разме-

стить их в любой точке карты. Каждый юнит имеет свои преимущества и недостатки. Скажем, пехота легко взрывает здания, но практически не имеет шансов против танков. Последние очень хороши в баталиях техника vs. техника, но при всем желании не смогут разрушить вражеский завод. И техника, и строения уязвимы для налетов с воздуха, поэтому система ПВО в игре должна быть на уровне.

Примечательно, что слияние двух жанров породило столь удачную игру. Как бы вы ни старались, вы не сможете выиграть в Uprising, манипулируя только экономикой. С другой стороны, один танк, даже если им управляете Вы (с

большой буквы), не сможет решить всех проблем — это вам не симулятор!

Обладая такой интересной структурой, Uprising является идеальной multiplayer-игрой. Сражающиеся стороны имеют огромное количество возможностей победить и не меньшее количество стратегий. Авторы

предусмотрели два варианта multiplayer-баталей: либо все игроки получают одинаковые технологии и сражаются одинаковыми юнитами, либо каждый участник, в зависимости от своих пристрастий, вкладывает данную ему в начале игры энергию в развитие одного из типов вооружения.

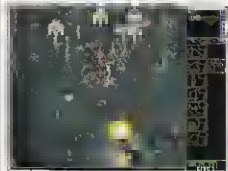
Игра практически готова, но дата выхода назначена на май 1997 года: авторы еще раз проверяют сбалансированность игры, выплавляют ошибки, дорабатывают сценарии (а их более 50) — словом, наводят блеск. За этот же срок будет готова версия игры под чипсет 3Dfx Voodoo.



Еще немного "Тревоги"

ОЧЕРЕДНОЙ ДОБАВКОЙ К

длинному списку ожидаемых клонов Red Alert стало детище фирмы GameTek **Dark Colony**. Как и все почетные члены данного общества, Dark Colony порадует игрока красивой SVGA-графикой и несколькими отличиями от обожаемого C&C.



Создатели игры, как всегда, удивят вас оригинальным сюжетом. Оказывается, земляне опять обнаружили неизвестный Менделееву химический элемент, который, на беду потомкам обезьян, может быть найден только на Марсе. Вы, наверное, уже поняли, что на Красной Планете людешек встретили те самые образчики природы, один из которых был обнаружен в пустыне Roswell в

1947 году. Что примечательно, встречающаяся партия была не только вполне здорова, но и хорошо вооружена. В теплой и дружеской атмосфере две расы стали делить элсчастный ресурс. Этот указанный продукт тоже непрост — бьющий фонтаном из-под земли, он запросто может поменять свое месторасположение. Поэтому не удивляйтесь, если ваш добывающий карьер вдруг убежит к противнику...

Как и полагается приличному клону, Dark Colony предоставляет игроку типичный набор техники и пушечного мяса для ведения войны: пехота слаба, но с успехом истребляет воздушные юниты; легкие роботы обеспечивают разведку и эскорт; турели помогут вам отбить атаки противника; присутствующая артиллерия может наносить точечные удары с большого расстояния. Маловато будет? Не стоит беспокоиться — в игре имеются и бомбардировщики, и укладчики мин, и многое другое.



Пожалуй, самым оригинальным видом вооружения является воздушная платформа, способная выбрасывать подкрепление в любое указанное вами место. Чтобы юзер не смог догадаться, на что похожа



эта игра, авторы ввели хитрую уловку — возможность улучшения техники с помощью соответствующих upgrade'ов. Впрочем, увеличивается не только убойная сила главного калибра, ведь в ряде случаев вы сможете поставить дополнительное вооружение на ваш любимый T-100034.

Силы противостоящих сторон абсолютно равны, поэтому GameTek решила добавить в игру артефакты. Найденные или открытые путем долгих исследований, эти игрушки способны серьезно помочь вам в деле завоевания Марса.

Если же вы решили завоевать возделанную планету в одиночку, то вот вам 30 элсключивных миссий. Интересно, что создатели игры ввели skirmish mode, уже

знакомый широким массам по себе тому же RA. Стандартные 8 игроков смогут насладиться борьбой на фоне красных дню по сети, модему и "Интернету". В этом отношении игра идет в ногу со временем. Впрочем, кое-где

Dark Colony опережает моду — чего только стоит, например, поддержка 16- и 24-битных графических режимов при наличии процессора с MMX-технологией.

А вот с изданием много неясного: по одной информации — игра публикуется фирмой SSI этой осенью, по другой — мы обозрим этот продукт в следующем номере...





Глазами танка

MUZZLE VELOCITY

О чем вы думаете, когда посылаете "мамонта" из Red Alert в самое пекло врага? Наверное, о том, что такку скоро придет конец и надо будет подогнать еще парочку. О чем думает танк, ползущий под перекрестным огнем навстречу верной гибели? Не аяю, скажете вы, ни о чем не думает. Попзет себе по акрану, и все. Неправда аяш! Танк — он тоже живой, он героически прорывается сквозь огонь и дым и намеченной цели, а справа и слева по нему очень больно садят вражеские пушки. А вы говорите "не знаю". Вот взять бы вас да посадить внутри того самого танка, вы бы кначе заехали. Но есть, есть справедливость на свете! Скоро малоизвестная, но очень честная фирма Digi 4 Fun выпустит игрушку Muzzle Velocity, в которой вы сможете не только командовать батальей, сидя в уютном командирском кресле, но и ощутить себя в "шкуре" любого солдата, любого танка на поле боя. Что ж, давайте посмотрим, что у новичков получается.

А получается у ребят, как в сказке: чем дальше, тем страшнее. Действие игры разворачивается в суровые времена Второй мировой войны. Опять. Снова и снова. Вторая мировая по каким-то непонятным причинам, словно магнитом, притягивает разработчиков, штампуящих все новые и новые игры, основанные на событиях именно того времени. И то, что это уже давным-давно всем приелось, их, похоже, вовсе не беспокоит. Ну да ладно, была бы Игра.

Прежде всего, Muzzle Velocity — типичный wargame в реальном масштабе времени. Как обычно, перед началом миссии дается некоторый набор боевой техники, которую вы должны расположить на поле боя по своему усмотрению, после чего перейти непосредственно к самому сражению. Типовых боевых машин, включая танки, БТР, артиллерию и прочее, насчитывается свыше 100 видов. Здорово. А самих битв еще больше — 150. Неизбежные таким разнообразием, мы со светлыми чувствами начинаем знакомиться с игрой более плотно...

Тогда Muzzle Velocity в том, что играющий в любую минуту может принять управление любым своим танком, артиллерийской установкой и даже... солдатом. На самом деле, это очень забавно — бегать по городу с гранатометом наперевес и громить одно здание за другим. В стратегической игре! Эдакая разминка...

Впрочем, звучит это гораздо лучше, чем выглядит на самом деле.

А выглядит это смешотворно: подобный 3D-симулятор прекрасно смотрелся бы во времена незабвенного Wolfenstein 3D, но никак не в 1997 году. Так что радость длится недолго.

Первые же секунды сражения — и вы стоите под ледяным душем.

Почему? Прежде всего из-за графики. Из 256 возможных VGA-цветов создатели, очевидно, в целях экономии, используют цветов 16-17. Но дело не только в посредственной графике, симулятор также абсолютно не смотрится. Частота кадров настолько низка, что ваша машина движется чуть ли не рывками, и это на P166!

3D-мир в Muzzle Velocity, очевидно, живет по каким-то своим, отличным от нашего законам. Один раз я, находясь в танке, направил его прямоком на вражеского солдата. И что? ТАНК НЕ ПРОШЕЛ. То есть убить врага из пушки я смог, а вот задавить его массивными гусеницами —

никак. Возможно, это банальный баг "демы", но факт остается фактом. И все это при том, что фанерные столбы сносятся без проблем. Хотя и здесь не без ляпа! Сломать-то их можно, но вот сделать это и обернувшись назад, вы не увидите на их месте НИЧЕГО. Не было столбов... Короче говоря, невольно переносился лет на 5-6 назад, во времена 386-й машины. Тогда также моделирование произвело бы фурор. Но сейчас...

Впрочем, кое-что создателям удалось. Например, классно сделаны территории. 3D-город —



улицы и фанерные столбы — окружен 3D-лесом, рядом проходит 3D-железная дорога, по которой бежит 3D-поезд. Или хотя бы смена погоды. Может идти дождь, может падать снег, может светить солнце — и унылые стены города "озаряются" 16-ю или 17-ю цветами...

Ну что мы все о 3D, да о 3D! На самом деле, вся прелесть игрушки именно в объединении нескольких

жанров. В принципе, можно поручить управление танками и пушками их командам, а управление солдатами — самими солдатам, и просто отдавать команды, вмешиваясь лишь в крайнем случае. Но тут, к сожалению, придется столкнуться с некоторыми неудобствами командного интерфейса. Масштабирование игрового вида ОТСУТСТВУЕТ БОДСЕ, так что командовать техникой, разбросанной по разным участкам территории, крайне неудобно. Из-за отсутствия масштабирования приходится буквально разрываться на части.

Словом, получается, что и симулятор вышел простоватым, и wargame неудобный... Впрочем, написав это, мне вдруг стало стыдно. Ведь перед нами представитель нового, революционного направления стратегических игр, а я буквально наступаю на горло прогрессу. Так что бросайте все дела и начинайте "испытывать" Muzzle Velocity. И забрасывайте авторов восхищенными откликами. И тогда, возможно, через годик, они научатся программировать и делают что-то по-настоящему воспитательное. Например, Muzzle Velocity 2.

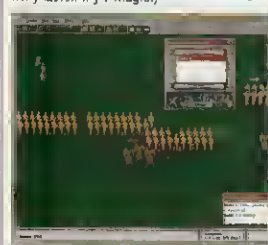
— Петр Давыдов



Цифровые солдатики forever

ЧТО за двусмысленный нарек, спросите вы. А я отвечаю: новая игра является ни чем иным, как ремейком старой настольной (я бы даже сказал — напольной) игры от фирмы GMT Games, выпущенной что-нибудь около 4-х лет назад. Компьютерная же версия будет чистойшей воды походным ГЕКАГОНАЛЬНЫМ wargame'ом, что, впрочем, ничуть не умаляет ее (игры) достоинств. Напротив, на примере GBA хорошо видно, что даже хеки могут не раздражать, если игра в целом сделана рукастыми и головастыми людьми.

(Впрочем, на мой взгляд, real-time был бы значительно приятнее. Помните древнюю MicroProse'овскую игрушку Fields of Glory? Она была одной из самых первых (если не первой) компьютерной версий игры в солдатики. Нечто в этом роде, но на новом технологическом уровне и в нетерпеливом turn-based получается и у I-Magic.)



Эпоха Александра

Самая примечательная особенность GBA, которая, собственно, и выделяет игру из сероватой массы аналогов, заключается в том, что авторы создали не просто игру об эпохе Александра, они буквально... повторили ее. В GBA присутствуют прототипы ВСЕХ военных сил того времени. Более того, боевые единицы обладают собственными характеристиками, которые очень близки к настоящим. Плюс к этому, игравший может в любой момент получить подробную историческую справку как обо всех юнитах, так и о самих битвах, в которых ему предстоит участвовать. Словом, GBA не просто игра, ее смело можно посоветовать тем, кто по долгу службы/учебы штудировал эту яркую эпоху: из игры действи-

тельно можно вынести много нового и интересного.

Кампания

Еще одно достоинство игры — возможность вести кампанию и продвигаться по "карьерной лестнице". Так, играя за Александра, вы начинаете в качестве принца Македонии, а к концу игры, если проявите усидчивость и умение, всегда можете претендовать на то, чтобы называться Александром Великим.

Как вы поняли, играть за главного героя вовсе не обязательно. Выбор велик — к вашим услугам многие из талантливейших воякачликов и сподвижников императора, а также кое-кто из его заклятых врагов.

Сражение

Перейдем непосредственно к сражениям, которых, кстати, в "деме" ровно 10. Любая битва начинается с того, что вам предлагают расположить свои войска. Противник же всегда размещен строго исторически: соответствуют современным представлениям о тех временах и ландшафты, где происходит сражение.

Одна из отличительных особенностей GBA состоит в том, что батальной командует не только Александр (вы), в ее ход вмешиваются и его полководцы, которыми управляет компьютер. Другими словами, вы можете отдавать своим командующим лишь указания, что конкретно надо делать, сам же процесс возлагается на плечи вашего сподвижника. Надо ли говорить, что один из подчиненных императора талантливее других... Но не исключено, что вам захочется полностью взять контроль в свои руки. На начальных уровнях сложности это, кстати, возможно, но с переходом на "hard" (и выше) такого шанса уже не будет. И это, наверное, правильно, потому что уследить за огромной армией, разбросанной по всему театру военных действий, очень и очень сложно. То, как выполняе- но управление войскам,

показалось мне довольно удачным. Каждому из легионов можно отдать команду развернуться или идти. Когда ваши люди встречают силы противника, начинается схватка, в коей побеждает, естественно, сильнейший. Но выиграть, полагаясь только на грубую силу, вряд ли получится, поэтому придется заглянуть в учебник по военной тактике, которая и является ключом к победе.

Графика, звук & engine

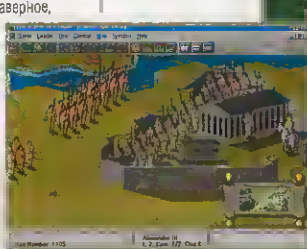
Не могу назвать графику идеальной, но, что она весьма симпатична, — бесспорно. Уровень прорисовки юнитов очень высок, да и местность смотрится достойно. Про звук пока судить рано, его в демо-версии практически нет, но, будем надеяться, что и он окажется на уровне.



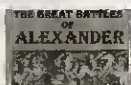
С удовольствием хвалю игровой engine. Во-первых, предусмотрено целых три степени масштабирования, что очень удобно. Кроме того, играющий в любой момент может перевернуть экран и посмотреть на войска (и войска противника, естественно) как спереди, так и с тыла. Полезно и приятно.

Итоги

К сожалению, GBA — все-таки чистый



Очень скоро создатели незабвенного Capitalism'a, Enlight Software и Interactive



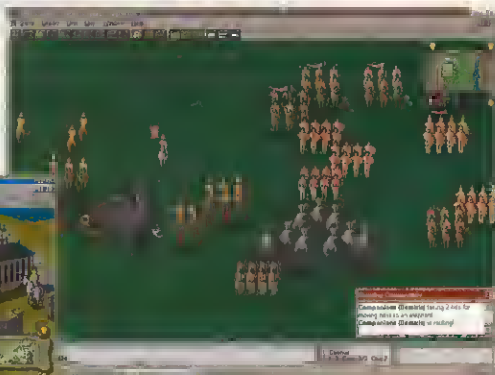
Magic, порадуют нас своей новой игрой The Great Battles of Alexander. Пока в нашем распоряжении есть только демо-версия, но уже и по ней ясно, что выход GBA станет событием для всех локлоиников wargame. Особенно для тех... кого родители в детстве обделяли солдатиками.

wargame. Любителям этого жанра он понравится, но играть было бы намного интереснее, если б создатели наделили программу хоть каким-нибудь стратегическим началом (в голову тут же приходит дань с завоеванных стран, на которую можно было бы покупать новых слонов, колесницы...).

Кстати, в полную версию войдет и весь спектр сетевой поддержки, начиная с игры по сети и модему и кончая возможностью сыграть с друзьями через Internet. Так что готовьтесь, папы и мамы, запрещавшие своим деточкам играть в "войнушку" в большой комнате: скоро ваши подростки ребятишки продолжат сражение на бескрайних просторах Internet, и в руках у них будут настоящие цифровые солдатики, сделанные из настоящей SVGA-графики.

— Петр Давыдов

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER



ФИГУРЫ В ПАЛАТЕ №

"У-У-У, КАК У НАС ВСЕ ЗАПЯЩЕНО..."
ДР. ШАНН

THEME HOSPITAL



Вы, конечно, играли в Theme Park (наме- наю: дело было несколько лет назад; автор игрушки — великодушная Bullfrog)? Если нет —

примите мои соболезнования: вы потеряли очень многое, если не все! Что ж, попытаться прикрыть эту брешь в ваших знаниях: Theme Park, несмотря на свой почтенный возраст (4 година), на мой взгляд, до сих пор является одной из лучших экономико-стратегических игр. Задачу, которую она ставила перед игроном, можно сформулировать в трех словах — сооружение ларна аттракционов. В распоряжении играющего с развитием науки появлялись все новые и новые строения, количество которых в финале TP переваливало за сотню. Там было все: от самих аттракционов до «снострельных» занусочных имени г-на Мандональдса и магазинчиков до продаже сувениров. Любопытно и то, что в Theme Park'e все делалось ради неинтересных людей — посетителей: вы видели каждого отдыхающего-рвзвляющегося, могли выяснить, что хочет тот или иной человек, счастливы ли он, вконец... Кажется, и одна игра так и не сумела повторить это уникальное ноу-хау...

не сомневаясь, что дело пахнет... шедвром (Bullfrog иначе не умеет). Но то, что мы увидели, превосходит все сказанное. Про графику — разговор отдельный: к счастью, со времен Theme Park'a минули века, а потому графических изысков в новой игре не может быть просто по определению. А теперь представьте, как авторы, памятуя об уроках и ошибках игры-предшественника, развернулись в "Госпитале" по части сюжета. Представили? Верно, в игре реализована практически вся инфраструктура настоящей больницы. Посетителя встречает столик регистратуры, и бдительная медсестра направляет его в кабинет начальной диагностики, где, на основании душещипательной беседы с пришедшим, решает, куда отправлять больного — на дальнейшее обследование или же на больницу койку (доктор сказал: "В морг!", значит — в морг!).

Диагностические кабинеты в демо-версии не так много, а именно: рентген, кардиография, а также палата для стационарного обследования (в наиболее тяжелых случаях). Плюс к тому, пациент может быть направлен на прием к психиатру, способному не только выявить поврежденный в уме, но и не мудрующая лукаво помочь им.



Естественно, диагностика — лишь самое начало вашей больницы эпопеи. После выявления хвори пациенту назначается курс лечения. Хитро-завлекательная демо-версия лишена почти всех специализированных кабинетов, однако кое-что авторы все-таки любезности



вырезать. В частности, к вашим услугам — кабинет выдачи медикаментов и комната, где лечат травмы головы. Ну и, естественно, всегда на страже бессонный психиатр, косточки которого мы уже перемывали.

го кресла, наконец) будет одна чистая полза — то вам и карты в руки. Да! И не забудьте, пожалуйста, что вы не в родном отечестве, и, стало быть, кабинеты должны быть оснащены такими плодами западной цивилизации, как



Планировка кабинетов

Одна из основных прелестей Theme Hospital'a состоит в том, что вы сами планируете не только месторасположение больничных кабинетов, но и размещение в них мебели и лечебной аппаратуры.

Для начала вам предлагают определить размер кабинета. Естественно, он не может быть меньше какой-то наперед заданной площади, иначе вам просто некуда будет поставить всю эту прорву эскулапских приборов. Выбрали конкретную цифру — теперь извольте определить, где будут находиться дверь и окна. Кстати, окон может быть сколько угодно, но, побойтесь бога, не вздумайте "рисовать" их в рентгеноскопическом кабинете!

Дальше идет самое главное — расстановка мебели. Любую из предметов разрешено как угодно вращать и устанавливать в то единственное верное место, где ему, предмету, не будет мучительно стыдно за бесцельно проведенные часы, дни и годы. Иначе говоря, хозяин — барин, и если вам кажется, что н врачам, и пациенту от такого месторасположения бормашины (точнее, шкафа с медикаментами, гинекологическо-

огнетушитель (а вдруг пожар?!) и радиатор парового отопления (а вдруг сибирские морозы?!). Без сомнения, лыком в строку лягут и... фигурки, кои вы разместите на подоконниках (икебана называется). Кстати, вы проспываете истинным гуманистом, если вам вдруг взбредет в голову расставить несколько кресел за пределами кабинета — в них пациенты смогут дожидаться своей очереди. А рядом — всеприменно! — чтоб аппаратчик для продажи воды присутствовал! Иначе — жажда, обезвоживание организма, скорая кончина. Шучу, конечно, однако кое-какие денежки на счет госпитала потекут — автомат-то не бесплатен.

И последнее: сотрудники больницы — тоже люди, коим не чуждо ничто человеческое... Поняли намер? Правильно! Постройте персоналу комнату отдыха, и врачи вас боготворят. Диван, телевизор, бильярдный стол — что еще нужно уставшему после смены доктору Боткин?

Персонал

Кадры решают все, не так ли? Подходить к выбору персонала нужно с особой осмотрительностью. Theme Hospital имеет дело с 4 категориями работников — это врач, медсестры, секретарши и механики. На каждого нанимающегося на службу имеется полное досье. Прежде всего, вам стоит обратить



При чем здесь Theme Park? Объясню: иначе, без этого вступления игроку не постигнуть всей значимости события, которое произошло в конце нынешнего марта, — долгожданного появления интерактивной демо-версии Theme Hospital, своеобразного продолжения сериала, начатого незабвенным "Парком". На этот раз играющему предлагается попробовать себя в роли врача, вернее — администратора больницы.

Скажу сразу: истинные поклонники Theme Park, к коим, конечно же, относится и автор этих строк, с нетерпением ждали выхода новой игрушки, несколько

внимание на уровень квалификации претендента, его навыки, выясните, в какой области деятельности он, что называется, съел собаку. Понятно, что от ответов на эти вопросы зависит и размер зарплаты будущего подчиненного.

С врачами, медсестрами и секретарями, я думаю, все ясно. А вот о механиках два слова сказать

стоит. На самом деле "механиками" мы их назвали весьма условно, правильнее было бы сказать "обслуживающий персонал". На плечах этих людей лежит почти вся "черная" техническая работа: от починки вышедшего из строя оборудования до поливки цветов. Именно так: не будете ухаживать за цветами — они завянут!

За бортом демо-версии

Увы, за бортом осталось... почти все! Вам предложено лишь, имея в распоряжении заданное количество кабинетов, за строго отведенный срок вылечить 20 пациентов. Не упускайте — игра завершается. Успеваете — то же самое. Добрая половина игровых экранов и опций недоступны. Нет науки, а значит —

нет новых кабинетов. К слову, в коммерческом варианте "Госпиталя" вы сможете обнаруживать новые болезни и, естественно, открывать методы их лечения!..

Вывод? Он очевиден: ждем. И, разумеется, надеемся. На то, что Theme Hospital оправдает все наши чаяния. А ведь он-таки оправдает.

— Петр Давыдов

Золото древних settler'ов

Ч то ждет нас в этом вопиющем примере издевательств над человеком? Во-первых, settlers станет больше. Теперь мы сможем выбирать из четырех различных рас, и города у каждой расы будут выполнены в собственном стиле. Во-вторых, как

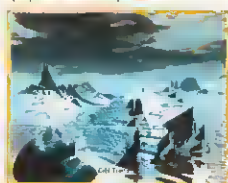
вы уже поняли, кроме южноамериканских джунглей и африканских песков, поселенцам предстоит случай побиться за жизнь на просторах сибирской тундры, среди снегов и льда. В-третьих, среди оппонентов, мешающих поселенцам гармонично развиваться, мы обнаружим целый Интернационал

Да, чуть не забыл, для экстремальных фанов Settlers 2 Blue Byte предлагает редактор карт. С помощью этой замечательной программы можно самому создавать новые миссии. Битый час я провел, балуясь сотворением различных миров неиспуганной красоты. Как ни крути, а графика в Settlers просто восхититель-

Если вы думаете, что приложения поселенцев сначала в SerfCity, а потом и в Settlers 2 благополучно закончились, вы наивный



человек. Продав более 700 тысяч копий последних "Сеттлерсов", в руководстве Blue Byte, очевидно, решили, что этого недостаточно для безбедной встречи старости, поэтому вскоре собираются выпустить "позолоченный" вариант своего замечательного хита — Settlers 2 Gold. Впрочем, если сама игра и будет отливать золотом на солнце, то несчастные поселенцы скорее всего будут выглядеть заиндевевшими — жестокая судьбина забросит их в снежную тундру...



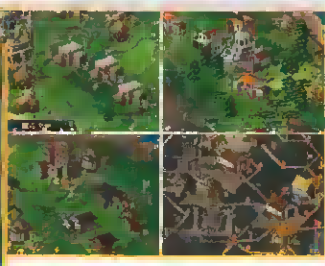
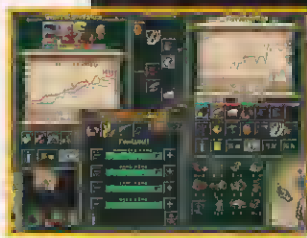
ная. К сожалению, все мои творения бесследно канули в лету, так как в демо-версии отсутствует возможность записывать карты. Как, впрочем, и играть более 15 минут. Правда, пятнадцати минут вполне достаточно, чтобы понять, что перед нами старые добрые Settlers 2.

Поэтому если вы впервые слышите об этой игре — строго рекомендую. Ну а остальные сеттлероведы, возможно, смогут открыть для себя игру с новых, неожиданных сторон. Выброс поселенцев в тундру назначен на 15 апреля.

— Олег Хажинский



— римлян, викингов, папуасов и просто азиатов. Плюс небольшие улучшения интерфейса и массу дополнительных миссий. Так что в целом ничего принципиально нового в Settlers 2 Gold мы не встретим, чего, впрочем, и следовало ожидать — в противном случае игра называлась бы Settlers 3.



SETTLERS 2 GOLD



Пособие по разведению норнов

"...ВСТАВЬТЕ ДИСК С ЯЙЦОМ В ДИСКОВОД В:"
(из инструкции)

...Каждый день после работы я спешу к нему. Он всегда рад мне, и я чешу его за ухом, а он весело смеется. Он такой забавный! Хотя и маленький, но уже такой смелый! Вчера он произнес свое первое слово. А сегодня побежал за мячиком, споткнулся и заплакал. Надо внимательнее следить за ним — все-таки неразумное дитя. Когда он подрастет, я найду ему подружку, пусть гуляют вместе в парке.

Одно плохо — очень мало живут, всего 15 часов. Это нечестно! Жизнь так коротка, а мир так велик, и мне нужно столько рассказать ему!

Каждый день после работы я спешу домой. Включаю свой компьютер, и его мир оживает. Нет, я не сошел с ума. Я просто играю в *Creatures*, и в компьютере у меня поселилось самое настоящее живое существо.



А вот и я!

Вы заинтригованы и хотите узнать, что такое *Creatures*? Если говорить предельно кратко и сухо, то это игра, целью которой является выведение и выращивание существ, называемых норнами. Однако говорить про *Creatures* как о простой игре было бы в корне неверно. Дело в том, что а основе ее лежит математическая модель A-LIFE (Artificial Life), которая разрабатывалась вовсе не для игр...

A-LIFE и история ее создания

Во-первых, давайте разберемся, что же такое Artificial Life. Говоря научным языком, это модель комплексной биоло-

гической структуры. Другими словами — технология, которая воспроизводит и рассчитывает на компьютере живые организмы, их поведение в условиях окружающей среды, взаимодействие с этой средой, а также с другими живыми существами, в зависимости от множества факторов.

Эту работу начал примерно 20 лет назад Стив Гранд (Steve Grand). Для чего? Подобная модель жизненно необходима во множестве отраслей знания, связанных с генетикой и выведением новых пород животных. Испоко веку желаемого результата добивались путем проб и ошибок. порой уходили годы, чтобы добиться заветной цели. А ведь благодаря этой системе можно было бы по начальным данным моментально и с большой вероятностью спрогнозировать результат. Только представьте себе — уже через пару часов можно определить все особенности будущего потомства, выявить возможные патологии, сразу провести любые необходимые эксперименты... Модель получилась настолько сложной, что только в 1992 году уровень развития вычислительной техники позволил реализовать ее в виде программы. Именно тогда Стив Гранд в сотрудничестве с фирмой Millennium Interactive начал реализацию своего проекта. Годы

кропотливого труда не прошли даром, и в 1994 году Стив уже продемонстрировал миру свою модель, которая могла имитировать и рассчитывать поведение живых организмов.

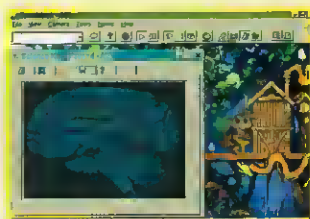
Хотя цель работы была достигнута, в

Millennium Interactive резонно решили: а почему бы не использовать модель где-нибудь еще? Создать, например, подношенную среду обитания, построенную на базе A-LIFE и давшему бы возможность создавать "живые" компьютерные организмы... Так родилась философия Cyber Life, среды в киберпространстве, где живые существа могут не только рождаться, жить и умирать, но и развиваться, размножаться, приобретая новые свойства и качества.

Философия Cyber Life

В последнее время так называемая виртуальная реальность уже скорее не ступица в каждую дверь, а, напротив, мы пытаемся найти ту самую дверь, которая выведет нас из реальности виртуальной в нашу нормальную жизнь. И сделать это порой оказывается не так-то просто... С расширением сети Internet миллионы людей имеют возможность собираться и общаться вместе, находясь при этом на огромных расстояниях друг от друга. Особенно четко это видно на примерах многочисленных интернетовских MUD'ов, могущих заменить (и ведь заменяют!) по остроте ощущений реальную жизнь.

Спросите сетевых фанатов, и по крайней мере каждый пятый ответит аам, что играет в RPG или MUD'ы не потому, что хочет получить удовольствие от прохождения игры, а потому, что ему нравится жить в этой — другой — реальности и в игровой мир кажется той самой средой обитания,



Я уже совсем большой и умный... Почему же мне так грустно?

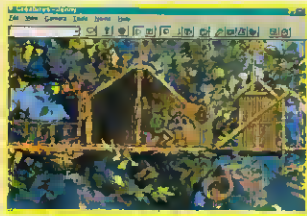
покидать которую он вынужден только на время еды и сна.

А теперь давайте подумаем. Если компьютер становится местом, где уже практически живут и ногие люди, то почему он не может быть обиталищем других ЖИВЫХ существ? В самом деле, почему бы и нет?! Ведь что отличает компьютерный организм от живого создания? Посмотрите на компьютерные анрусы... Многие из них имеют свою неповторимую структуру (похоже на ДНК, прада?), жизненный цикл, способность размножаться и умирать. Чем не живой организм? Конечно, они не могут мыслить, но ведь и растения в нашем мире тоже не наделены подобной способностью... Вокруг нас существует масса живых существ, не являющихся разумными. Так почему же многие так скептически относятся к идее о том, что компьютерные существа тоже могут быть живыми?!

Видно, воодушевившись этой задумкой, разработчики из Millennium Interactive и выпустили *Creatures* — первую игру, действие которой происходит в мире Cyber Life и которая прерашает философию о Кибернетической Жизни а реальность. Кстати, по заверениям Millennium Interactive, *Creatures* — это только начало пути. Уже в ближайшем



Подводная одиссея.



Счастливая парочка.

будущем здесь планируют выпустить целую серию других игр, чьи действия также будут происходить в Suber Life, а разнообразия в них будет побольше, чем в Creatures...

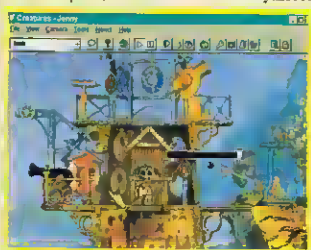
Но кто же они — эти Существа?

Рождение норна

Помните ли вы такую игру, как El-Fish? В ней впервые на мой памяти была реализована идея о целенаправленном выведении живых существ (рыбок). Правда, в игре учитывалась только раскраска рыбы, и на что-то большее, чем интеллектуальный screen-saver, она не тянула.

В Creatures все иначе! Здесь учитываются все факторы, все параметры существ, кои могут развиваться, становясь не только более красивыми, но и более умными...

Как вы уже поняли, существа, которых вам предстоит разводить, именуются норнами. Они живут в огромном игровом мире, называемом Альбия. Помимо норнов его населяют другие зверьки: а места их обитания расположены различные игрушки, грядки с морковью, ульи с медом, поля со всевозможными полезными и вредными растениями и множество других интересных растений, вещей и предметов. Но об этом — чуть позже, а пока давайте остановимся на самих норнах.



На маяке.

В начале игры у вас есть определенный набор яиц, из



Хотите моркови? Их есть у нас!

которых в инкубаторе можно вывести первых норнов. 6 яиц — 3 мальчика и 3 девочки. Кого выбрать — на первых порах значения не имеет, но в дальнейшем это станет главным...

Итак, норн вылупился. Правда, симпатяга? Малыш во всем похож на человеческое дитя: его привлекают все окружающие предметы, он очень внимательно следит за вашей рукой (вертит головой) и идет за вами буквально по пятам. Вернее, не идет, а ползет на четвереньках, как и все нормальные дети. Самое время зарегистрировать его рождение! Да, да, именно зарегистрировать. Кстати, неплохо бы сделать и фотографию новорожденного. Для этого существует специальный фотоаппарат и фотоальбом, где вы можете хранить понравившиеся вам карточки, которые можно делать на протяжении всей жизни норна. Будет потом о чем вспомнить...

Обучение норна

Но вернемся к малышу. Именно в этом возрасте лучше всего начинать учить его словам и разговорной речи. Рождается норн, естественно, не зная ни одного слова, и ничего, кроме "Ба-ба-ба" или "Бы-бы-бы", вы от него не дождетесь. Для обучения начальным понятиям существует компьютер,

который показывает малышу маленький мультимедийный сопроваждает это соответствующим словом. Например, человек, смотрящий в подзорную трубу, идентифицируется словом "look" (смотреть). Так вы найдете все главные понятия, которые

изначально должен выучить ученик норн. Здесь и направление передвижения, и такие слова, как "взять", "положить", "бежать", "стоять", "толкать", "нажать", "бросить", "подойти"... Для того чтобы малыш уяснил эти понятия, нужно повторить каждое из них несколько раз. Чем дольше вы будете повторять одно и то же слово, тем надежнее ваш юный ученик его запомнит и тем меньше вероятность того, что он сможет его забыть.

Затем наступает пора знакомства норна с окружающим миром. Существуют несколько КАТЕГОРИЙ объектов — скажем, "еда" и "игрушки". Дабы норн не путался в множестве неизвестных слов, лучше называть все предметы одной категории одним именем. Так, мячик, колесо и радио смело можно относить к игрушкам. Позже, когда норн подрастет, можно заняться "преподаванием" конкретных названий. Чтобы научить норна какому-либо слову, необходимо сперва сконцентрировать его внимание на искомом объекте (он может заинтересоваться им сам, другой вариант — вы просите ребенка посмотреть на него), а затем несколько раз произнести название предмета. И так до тех пор, пока норн не повторит слово правильно. В общем, повторение — мать учения... (Кстати, уча норна, следует помнить одно правило: рядом не должно быть других норнов! Иначе — ребенок будет отвлекаться...)

Общение с норном

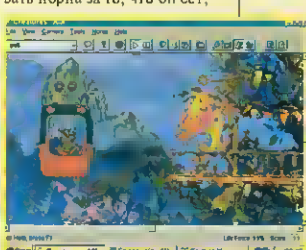
Когда норн достаточно освоится в словах и выражениях, вы наконец сможете общаться с ним. К примеру, попросить съесть морковку,



Мы учим слова...

подойти к вам или просто вызвать лифт и поехать в нем вниз/вверх. Однако вовсе не обязательно, что норн будет вас слушаться... Он может начать капризничать, тем более, если занят в этот момент каким-нибудь интересным делом. Тогда вы можете... наказать его! Достаточно разок хорошенько шлепнуть неслуха — и, будьте уверены, он сделает то, о чем вы просили. Напротив, если норн послушен и точен в исполнении ваших просьб, обязательно похвалите его (поладьте по головке) — и в следующий раз он будет делать то же самое с еще большим усердием.

Словом, перманентные внушения/благодарности за какие-либо конкретные поступки помогают быстро усвоить хитрую грамматику "что можно — что нельзя". Но стоит помнить, что частые наказания могут негативно сказаться на нежной психике норна, поэтому к ремешку прикладывайтесь пореже. Все должно быть в меру. Тем более, что многих вещей он еще просто не понимает, и ваше наказание может сбить его с толку. Здесь также важно помнить о том, что "харать" в случае проступка надо сразу же, иначе дитя не поймет, за что же его, собственно, наказывают. К примеру, если вы возьмете за правило регулярно наказывать норна за то, что он ест,



Мы едем, едем, едем...



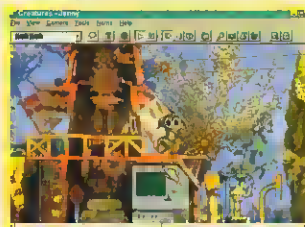
Ощущение норна.

то он вскоре просто перестанет потреблять пищу и умрет от истощения!

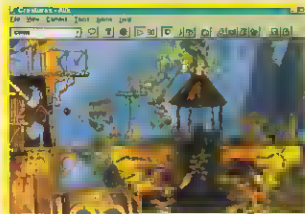
Жизнь норнов

Каждый норн живет всего 15 часов реального времени и проходит за этот срок пять стадий. Родается малышом. Через 20 минут его уже можно назвать ребенком. Через 50 минут — это подросток. За 80 минут жизни норн достигает зрелости. Спустя 10 часов с момента рождения наступает пора старости. И примерно через два с половиной часа после этого норн умирает, проходя полный цикл своего бытия.

Каждая стадия характерна своими особенностями. Малыш норн еще очень слаб, ползает крайне медленно и предельно внимателен ко всем окружающим предметам. В этом возрасте норны особенно любят играть в игрушки вроде мячика или юлы. А раз малыши — значит,



Сейчас позавтракаю и поеду кататься...



В ожидании подружки...

глаз да глаз! — чтобы случайно не съел что-то не то или не угодил в лапы грендам. Подрастая, норны слегка меняются, становятся более подвижными и озорными. Именно на этой стадии от них можно ждать максимум неприятностей. Вместо того чтобы есть морковь и сыр, они начинают питаться одним медом, и от этого легко может развиться нарушение обмена веществ, что, в свою очередь, может повлечь целый букет всевозможных заболеваний...

Становясь подростками, норны начинают проявлять внимание к особям противоположного пола... То тут, то там можно слышать нескончаемые звуки поцелуев и пощечин. Особенно забавно смотреть, как юноши бегают за девушками, а те с визгом дрыгаются ретироваться (и это не игры: просто норны-юноши достигают соответствующей зрелости несколько быстрее девиц, чем и вызывают у последних полнейшее непонимание своих поступков).

Взрослые норны, как и все нормальные родители, заботятся о своем потомстве, учат детей говорить, играют с ними, показывают им интересные места Альби. В старости норны снова впадают в "малоподвижность", интерес к противоположному полу заметно унимается...

Растения Альби

Стандартная пища норнов — морковь, сыр, мед, лимоны. Но в благословенной Альби произрастает множество растений, чьи плоды также могут представлять определенный гастрономический интерес. А могут — и не представлять. Так, некоторые грибы элементарно ядовиты, и молодой норн, откусив сей природный дар, может мгновенно почить. Поэтому вы должны следить за тем, чтобы норны с самого раннего детства разобрались в том,

какие из растений полезны, а какие вредны. Однако не все так просто, и механическое деление произрастающего в Альби вреда ли оправдывает себя.

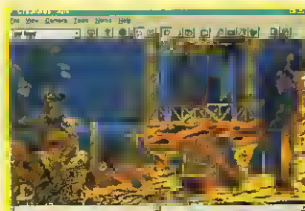
Так, множество плодов или цветов имеют настолько широкий спектр воздействия, что в одних ситуациях могут помочь, а в других — навредить. Кстати, в одном из уголков Альби стоит аппарат... для производства алкоголя. Норны-подростки, узнав об этом, начинают частенько туда наведываться, и... словом, ничто человеческое им не чуждо. Вплоть до алкоголизма... А кто виноват? Верно, не уследивший игрок.

Потребление некоторых растений вызывает заболевания. И если беда все же случилась, озабочьтесь организацией особого ухода: прежде всего речь идет о железной диете и кормлении плодами лекарственных растений.

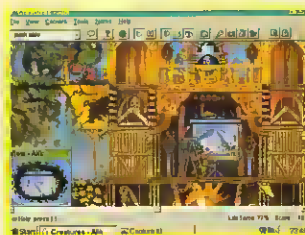
Норн изнутри

Норн — такая же сложная штука, как и человек. Мозг норна разделен на 6 отделов, каждый из которых отвечает за конкретные функции (ощущения, анализ, внимание и т.д.). С помощью специальных исследований вы можете визуально наблюдать, как развиваются те или иные разделы головного мозга у вашего подопечного.

Как и любое живое существо, норн может не только думать, но и чувствовать. Напрямую мы можем контролировать основные ощущения норна — боль, голод, усталость, желание поспать и скуку. Необходимо постоянное наблюдение, и если норн, к примеру, хочет есть — принесите ему еду;



Любой Норн хорош. Когда спит...



Наш маленький кинотеатр.

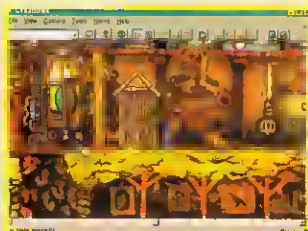
если ему скучно — дайте какую-нибудь игрушку. Скука у взрослых норнов определяется главным образом одиночеством. Продолжительное подавленное состояние негативно сказывается на психике, так что всегда лучше, когда норн находится в компании себе подобных.

Научные исследования

Задавшись целью вывести норна с определенными свойствами, вы можете начать изучать своих подопечных. Пользуясь специальными графиками, можно проследить, как реагирует норн на те или иные препараты, которые вы ему вводите, как изменяются его характеристики после приема плодов тех или иных растений. Сочетание некоторых эффектов может вызвать нужную вам мутацию, которая повлечет за собой направленное изменение структуры ДНК. А она, как вы понимаете, передается по наследству. Вывод: отсюда рукой подать до собственной программы выведения норнов. К слову, особенно непредсказуемые и порой приятные результаты приносит скрещивание норнов разных поколений. Так что экспериментируйте, не стесняйтесь! Кто знает, вдруг вам удастся создать



Яйцехранилище.



В инкубаторе.

иорна, который по своим умственным возможностям будет превосходить человека...

Но и в этом деле главное — не переборщить, потому что если аам все-таки удастся вывести норна-гения, он запросто может взломать операционную систему и... Короче говоря, известные случаи, когда норны-переростки путешествовали с компьютера на компьютер по "Интернету" и пугали людей. Поговаривают даже, что некоторые известные в мире личности — вовсе не люди, а норны, победившие смерть путем клонирования. Повторяю, это только слухи, но осторожность не помешает.

Потомство норнов

Достигнув зрелости, норны могут начать воспроизводить потомство. У каждого взрослого норна-мужчины вырабатываются тестостероны, а у иорнов-женщин —

оострогены. Их наличие или отсутствие и определяет возможность или невозможность иметь потомство. Не стоит забывать, что норн может быть и бесплоден...

Выведение потомства — это, пожалуй, самая трудная часть игры. Поэтому, если вы составили роскошную генетическую программу выведения, но у вас никак не получается воплотить ее в жизнь, — не отчаивайтесь, а ведь любовь — штука тонкая, сердцу, как говорится, не прикажешь. Есть, конечно, специальные способы: например, попробовать запереть парочку в отдельной комнате, накормив их помидорами (очень способствует); в случае же возникновения любовного треугольника нежелательного претендента всегда можно закормить гнилыми помидорами, это успокоит его на какое-то время...

Беременность у местных женщин длится 4–5 месяцев игрового времени, после чего появляется яйцо, которое вы можете сразу же поместить в инкубатор (а можете и не помещать — через некоторое время вылупится само). (Замечание: если "отправить" яйца в холодные зоны Альби, то они не вылупятся до тех пор, пока вы не сочтете нужным перенести их в инкубатор.) Но вернемся к беременности. Как и в жизни, женщина-норн требует в этот период особенного ухода и анимация. Во-первых, ей необходимо обеспечить диету, полностью исключив из ее рациона мед и плоды растений. Ну и конечно, оберегайте будущую мать от

всесоюзных ядовитых грибов и случайных встреч с трендлами...

Internet

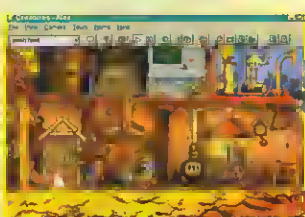
Мы добрались до самого главного и интересного в Creatures, до самой сути философии Кибернетической Жизни, созданной Millennium Interactive. Конечно, вы можете играть в Creatures в одиночку, но тем самым вы практически обрекаете себя на невозможность вывести действительно необыкновенных норнов. Вся прелесть Creatures заключается главным образом в том, что **ВЫ МОЖЕТЕ ОБМЕНИВАТЬСЯ НОРМАМИ С ТЫСЯЧАМИ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ**, выискивая именно таких, которые нужны вам для **СОБСТВЕННОЙ** программы выведения. Так что играть, имея Internet, куда интереснее и продуктивнее! Кстати, выход на Web-сайт Creatures осуществляется через специальную "иконку" прямо из игры, что абсолютно правильно. Ваша копия Creatures и ааш компьютер — всего лишь маленькое звено в огромной цепи людей, которые, как и вы, разводят норнов.

Результат

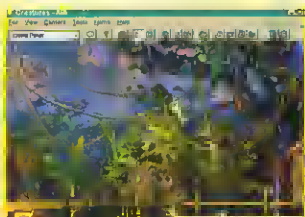
В начале материала мы рассуждали о том, могут ли компьютерные существа быть живыми. Где та грань между живым и искусственным? Вопрос этот волнует человеческие умы уже много лет. Вспомните хотя бы фильм "Бегущий по лезвию бритвы" с Харрисоном Фордом. События, затронутые в нем, относились к области чудес или научной фантастики. Но сегодня эта картина смотрится с совершенно другими чувствами. А что будет еще через десять лет? Стиву Гранду и Millennium Interactive удалось сотворить чудо. Маленькое и доброе. Их норны оживают на экранах наших мониторов. Они растут, развиваются, смеются и



В круиз.



Наша дружная семья: Папа, Мама, ну и я...



Нет, я не Тарзан...

плачут, они путешествуют из компьютера в компьютер и доставляют хлопоты нам, их воспитателям, но это приятные хлопоты. Сделайте шаг и заведите себе норна, это не трудно. Подарите ему частичку себя, своего внимания, своей любви — и, будьте уверены, он ответит вам тем же.

— Петр Давыдов



ДНК норна.

★ Millennium Interactive

93% ГРАФИКА

75% ЗВУК

99% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

Creatures



Кузнец Виртуального Мира



IN THE BEGINNING GOD CREATE UNIVERSE...

creatures

Стив ГРАНД (Steve Grand), автор игры *Creatures* и уже ставшей легендарной философии *Cyber Life*, папа малышек-норнов и создатель модели *A-Life*, знаменитость и просто очень загруженный человек, откликнулся на нашу просьбу о беседе на редкость быстро. "Русский журнал?... — весело сказал Стив. — EXE? О'кей, мне нравится ваше бодрое название. Оно вселяет надежду. Русские... Кто же это сказал... (далее следует скрытая цитата. — Ред.) русские тоже любят детей..."

Game.EXE: Стив, с чего все началось? Что подтолкнуло вас на создание этого маленького чуда — *Creatures*?

Стив Гранд: Я думаю, по-настоящему на работы над *Creatures* меня вдохновил роман "Plativerse", написанный профессором Computer Science A.K.Dewdney. Эта книга рассказывала о команде студентов-программистов, которые написали симулятор двухмерного мира и заселили его 2D-существами. Симулятор получился настолько удачным, что каким-то образом вошел в синхронное движение с реально существующей 2D-Вселенной, и на экране монитора, заменив моделируемых, ожили настоящие плоские существа. Роман описывал путешествия этих малышек и был полон умозаключений о странностях жизни в таком вот плоском мире.

Год спустя, когда я корпел над сюжетом (точнее — над идеей) игры, мне в голову пришла мысль о программе, моделирующей маленькую мышку, которая бродила бы по windows desktop, ползала бы по документам и хулиганила, например, обгрызая уголки иконок. Однако потенциального издателя эта идея не привлекла в восторг, и я решил толкать дорожку в сторону Вселенной "Plativerse". Мне показалось, что людям трудно будет представить

настоящий двухмерный мир, поэтому я сделал "тоненький", но все-таки 3D-мир, и назвал его Альби. Здесь и живут мои норны.

EXE: Кстати, а откуда взялись сами норны? Это плод вашей фантазии или же существа имеют прототипов в реальном мире?

С.Г.: Я позаимствовал большинство имен из ранних английских и скандинавских мифов. В этих преданиях есть Norrni'и, это три женщины, которые сидели вокруг Древа Мира, называемого Yggdrasil, и предвещали людские судьбы. Grendel'ем звали огромного монстра в сказании о Беовульф...

Знаете, первоначально я предполагал сделать игру о "настоящих" созданиях, а не об этих домашних компьютерных зверюшках. Разработал географию, сочинил историю и мифологию Альби — хотелось сделать норнов расой, проводившей жизнь в путешествиях в поисках колдовца у Древа. У меня была целая легенда на злот счет, корни которой уходили в скандинавские мифы. Предполагалось, что целью играющего будет помочь норнам в этом путешествии. К сожалению, мы не смогли прийти к общему решению, как реализовать всю эту историю в компьютерной игре, так что пришлось отдать предпочтение "домашним" норнам, какими вы видите их сегодня. Но если внимательно взглянуться в

пейзажи Альби, вы без труда сможете найти места, имеющие отношение к древней легенде.

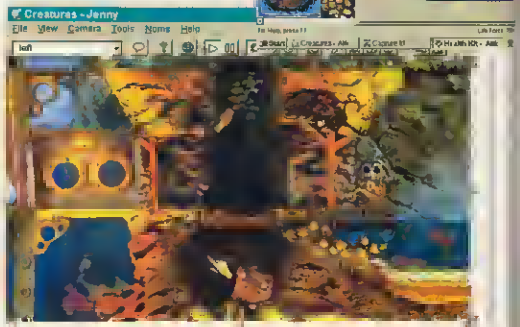
EXE: Так или иначе, работа началась. Кто принимал в ней участие? Не могли бы вы познакомить нас со своей командой?

С.Г.: Первые три года трудов я был сам себе дизайнер и программист. За год до выхода игры ко мне присоединились программисты Peter Chilvers и Neil Taylor. В самом конце мы взяли еще троих ребят. Тогда же нам понадобился продюсер, который координировал бы работу всей команды, и эту ношу звали на себя Toby Simpson. Замечательное графическое оформление *Creatures* — заслуга Mark Rafter, чьи сканированные работы использовались при создании Альби. Множество других художников и разработчиков моделей привлекалось к проекту в его финальной стадии. На разных этапах создания игры нам помогало более 40 человек! Проект стал, что называется, очень большим.

EXE: Вопрос, который волновал нас все это время: как далеко может зайти эволюция

норнов? Есть ли у нас шанс вырастить супернорна? Говорят, что подобное существо уже создана и бродит по "Интернету", распутивая иззернов...

С.Г.: Если честно, я не знаю, до каких пределов может зайти эволюция норнов. Я сделал все, что мог, чтобы позволить им эволюционировать неограниченно. Очевидно, что они никогда не смогут развить свой мозг до человеческого уровня, но способность к совершенствованию мозговой деятельности в них мною заложена, как и способность к изменению химической структуры организма. Людям уже удалось вырастить нескольких БЕССМЕРТНЫХ норнов, которые научились генерировать энергию не из еды, а из какого-то другого источника! Насколько далеко ЗАЙДЕТ эволюция норнов? Трудно сказать. Эволюция требует очень большой популяции и огромного количества поколений. На данный момент



популяция норнов составляет около миллиона особей (и это куда больше, чем у многих вымирающих видов животных), но число их поколений пока не очень велико. Мы делаем все, что в наших силах, например, призываем людей обмениваться нормами через наш Web-сайт (<http://www.cyberlife.co.uk>) и через сайты энтузиастов Creatures. Так что, на самом деле, будущее норнов находится в ваших руках.

Теперь насчет сверхнорна. Насколько мне известно, вырастить его пока никому не удалось, если, конечно, не считать нескольких бессмертных экземпляров. Но это вовсе не значит, что создать такое существо невозможно! Нас поразает количество "генетических манипуляций", которые люди проделывают над нормами. Например, некоторым умельцам удалось обнаружить способ скрестить норнов с грендами и получить гибридов!

ЕХЕ: Удивительно! Трудно представить, чтобы норны и гренды смогли найти общий язык!

С.Г.: На самом деле, гренды — милейшие

ЕХЕ: А все-таки, были ли ситуации, когда ваши питомцы вели себя непредсказуемо даже для вас, их Творца?

С.Г.: Да, несколько раз мы наблюдали необычное поведение норнов. Довольно забавно следить, как полный безответной любви норн увязает за своей половиной. Иногда норны проявляют признаки социального поведения, которого мы никак не могли ожидать: как вам, скажем, желание норнов-малышей находиться рядом с родителями! Один из моих любимых примеров — история про нашего бета-тестера, который оставил в комнате с инкубатором несколько яиц, рассчитывая "выносить" их позже. Какой же шок пришлось ему пережить, когда, вернувшись в эту комнату через некоторое время, вместо яиц он нашел там галдящую толпу малышей! В конце концов он выяснил, что произошло: взрослый норн зашел в инкубатор и в ходе экспериментов открыл, что если поместить сюда яйцо, через некоторое время оттуда вылезает новый... товарищ для игр! Вскоре он создал себе целую футбольную команду!

ЕХЕ: Планируете ли вы продолжать поддержку Creatures, возможен ли выпуск каких-нибудь расширений или upgrade'ов?

С.Г.: Да, конечно. Еще в декабре мы получили на сайт несколько рождественских объектов и норма Санта-Клауса, и создали норма с чуть более удачным набором генов. Учитывая огромный интерес к генетике норнов, вскоре мы собираемся выпустить "генный" редактор, модифицированную версию программы, которую я сам использовал для создания первых норнов. Пользователи могут ожидать достаточно частого появления на нашем сайте новых add-on'ов.

Кроме того, множество энтузиастов Creatures, которым мы безмерно благодарны, поддерживают игру просто из собственного интереса. На данный момент в Сети есть около тридцати Creatures-сайтов, на которых люди делятся советами и идеями по выведению норнов, обмениваются своими питомцами. Некоторые "клубины" даже раскопали, как создавать

новые объекты в игре, научились "перекрашивать" норнов. В Германии вышла книга о Creatures, и мы ждем появления аналогичных описаний в других странах.

ЕХЕ: Существуют ли другие программы, использующие технологию A-Life?

С.Г.: И да, и нет. Есть несколько игр с участием компьютерных животных, но большинство из них содержит очень немногие или вовсе ничего от A-Life, несмотря на то что разработчики заявляют об обратном. Есть пара программ, применяющих A-Life-технологию: одна — что-то вроде нейронной сети, другая используется для моделирования генетических операций, но нигде нет настолько полного моделирования живого организма, какое есть в Creatures. Однако я не думаю, что такая ситуация продлится долго. "Искусственная жизнь" становится все более важной научной темой, и вскоре как игры, так и серьезные научные приложения будут создаваться на основе идей, заложенных в A-Life. И, естественно, мы будем стоять на шаг впереди всех!

ЕХЕ: Как вы думаете, можно ли было создать Creatures без использования технологии A-Life (другими словами, попросту запрограммировать все возможные ситуации с нормами)? Или применить алгоритмы значительно проще, чем A-Life?

С.Г.: Нет. Мы могли бы написать моделирующую программу без использования A-Life, которая была бы достаточно хороша — но только на первый взгляд. Люди очень тонко различают грань между ЖИВЫМ и НЕЖИВЫМ. В любом случае, нам хотелось, чтобы пользователи заботились о своих питомцах, ВЕРИЛИ в них, и мы никогда не стали бы достигать этого обманом, а просто сделали все, что в наших силах, чтобы они были как можно более живыми. Конечно, мы могли бы выкрутиться, используя значительно меньше A-Life, чем есть в Creatures сейчас, но если в нашем распоряжении есть целиком работающая технология, зачем заниматься ее частью?

ЕХЕ: Нам кажется, что то, что вы делаете, очень важно для будущего компьютерных игр. Мы надеемся, что Creatures — лишь

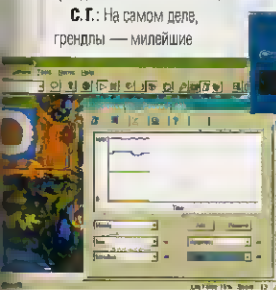
первый шаг на вашем пути. Чем вы планируете удивить ваших поклонников в будущем? Расскажите, пожалуйста, о ваших текущих проектах и новых идеях.

С.Г.: Точно, Creatures — это только первый шаг. Мы многому научились, занимаясь этой игрой, и уже работаем над несколькими важными технологиями для новых проектов. К сожалению, в данный момент условия контракта не позволяют мне рассказать обо всем.

Да, мы трудимся над научными приложениями и играми, но не меньше количество сил вкладываем в создание нового поколения технологии A-Life. В будущем наши поклонники могут вполне ожидать несколько важных усовершенствований в искусственном интеллекте: мы создадим новый мозг, который будет уметь планировать и обосновывать; наши создания будут взаимодействовать с другими существами на социальном уровне, научатся манипулировать окружающими объектами и откроют новые пути постижения мира.

С увеличением вычислительной мощности мы будем использовать 3D-рендеринг в реальном времени, создадим огромные и сложные виртуальные миры для наших существ, улучшим интерфейс пользователя, добавив системы синтеза и распознавания речи. Все эти технологии очень трудно и дорого разрабатывать, так что пройдет какое-то время, прежде чем новое поколение наших игр увидит свет. Но мы тверды в своем намерении реализовать все свои идеи. Я верю, что однажды появятся виртуальные существа, такие же умные, как мы с вами, и я надеюсь, что следующее поколение норнов будет их далекими предками...

С "кузнецом" беседовали
Олег ХАЖИНСКИЙ и
Петр ДАВЫДОВ.



существо! Мы "научили" их нападать на норнов, но при осторожном подходе некоторым людям удалось привить им хорошие манеры. Единственная проблема в том, что гренды переносят заболевания, которые норны легко могут подхватить. Однако, подвергая своих норнов такой опасности, мы в то же время можем помочь им выработать иммунитет, так что обычно норны и гренды сосуществуют, не причиняя друг другу вреда. Несколько раз со стороны наших поклонников звучали требования "равных прав для грендов", им казалось, что жизнь в Альбии слишком жестока для них. Я думаю, что гибрид, "гренорн", возможно, будет более дружелюбным, чем настоящие гренды.

Кадровый дизайн все

Атомные бомбы опасны. Они не только представляют угрозу для всего человечества, но и вдохновляют многих авторов на описание Земли, пережившей ядерный конфликт. Что может быть хуже? Разве что сама война.

С тех пор, как клонирование игрушек доказало свою эффективность (Duke Nukem, подражания Mortal Kombat'у и пр.), редкая компания возьмется делать что-нибудь революционное. Игры хлынули тяжелым, мутным потоком — спросите у Мотолога. К сожалению, австралийская компания Beam Software тоже отказалась от изобретения велосипеда, просто-напросто сделав добротный Red Alert-клон, который, будем справедливы, местами куда интересней своего достопочтенного прототипа. Руби. Кроши. Шинкуй. Точнее, *Krush, Kill 'n' Destroy*.



На родной планете только что отгремела ядерная война. Часть счастливых отселелась под землей, остальные мутировали. Лет этак через 60 подземные обитатели решили выбраться на поверхность и очень удивились, увидев бывших собратьев по разуму. Удивление было настолько всеобъемлющим, что... началась война. Такого содержания предыдущих серий.

Те же две стороны, но взявшиеся за оружие. Одна из них, Ущелвине, целиком опирается на технологические достижения, другая — Мутанты — использует дыры матушки-природы. То есть громадных скорпионов, пауков и вновь народившихся мимонтов. Жаль, что нет Гигантских Скунсов или Титанических Бож.

Впрочем, пессимизм здесь не уместен. Многие моменты, проваленные глубоко уважаемой фирмой Westwood, в KKND смотрятся более привлекательно. Первое место, разумеется, отдается графике. Абсолютная SVGA, мягкие палитры и с манпакальной точностью



прорисованные ландшафты. Алгоритм скроллинга также на высоте, и все доселе виденные варианты отразных производителей давно уже сгорели от стыда. На недостаточной высоте и модели техники и зданий. Единственное, что может вызвать неудовольствие, — так это по-прежнему неразборчиво-невнятные фигурки солдат. Зато интерфейс заслуживает всяческого одобрения и, более того, поощрения. Вместо громоздкой C&C- "полосы", занимающей примерно 1/4 экрана, Beam Software предложила вариант очень компактного меню, которые ни в коем случае не мешают вам даже в открытом виде. Заметьте, что отдельный "столбец" появляется для каждого завода или фабрики, что

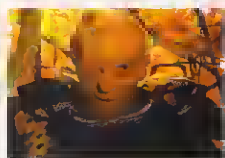
автоматически означает параллельную работу предприятий ВПК.

К бесспорным новшествам осмелюсь отнести и возможность указания количества отрядов, которые должна выпустить определенная фабрика. Счет ведется от "одного" до "деяти", далее неожиданно следует "бесконечность" (нет, это не поваленная восьмерка). Последняя опция безумно полезна при серийном выпуске солдафонов: можно не беспокоиться о пополнении — по крайней мере до тех пор, пока в закромах остаются ресурсы.

К нашему с вами счастью, вид ресурсов всего один — нефть. Как утверждает абсолютно сумасшедшее русскоязычное описание к игре (о нем несколько заслуженных слов позже), нефть абсолютно необходима в качестве горючего для машин, смазочных материалов, а также для того, чтобы макароны не слетались в тарелке и ваша прыгачка не разлеталась во все стороны. Цитата, между прочим. Как только вы находите грязное масляное пятно, портящее



прекрасный пейзаж ваших окрестностей, устремляйте буровую вышку именно туда. Будьте уверены, построенная



высотка станет прекрасным маяком для врага — так он быстрее найдет вас и вашу базу.

Ваше родовое гнездо отстраивается по стандартной схеме. Сначала следует Clap Hall (понятно, что по-человечески это тот же Town Hall), который при совместительству подрабатывает баракками. Энергетическая станция перегоняет нефть в кредиты и при постройке

премирует вас бесплатным хавестером. Позвольте называть его так — это его карма. Изменения во внешности не приносят изменений по сути. Грузовик по-прежнему безоружен, но способен давать роготу (хотя и старательно избегает подобных действий).

Как обычно, заводы предназначены исключительно для производства бронетехники, а ремонтные мастерские — ее починки. Примечательно, что Мутанты способны чинить своих животных: "Будем надеяться, что там не перепутают и не будут пытаться приладить выхлопную трубу на Гигантского Боевого



Мастодонта", Аплодисман, похвала, не мне — это снова выдержка из незаполняемого мануала. О нем ниже, ниже! Возвращаясь к серьезному, хочется сказать о необходимости постройки Исследовательского Центра (алх. лаборатория у Мутантов). Дело в том, что в ККПс все upgrade'y зданий, а значит, и увеличение ассортимента товара, происходит с помощью упомянутого аналога Tech Center из RA. Произведем хитра: сначала классифицируем "источник мудрости", а затем — на знание, которое хотим модернизировать. Обычно подобная акция увеличивает не только количество создаваемых отрядов, но и



По непонятным причинам, авторы игры решили изменить историю жизни мутантов. Дело в том, что у них есть "лишнее" знание, которое относится к разведению боевых животных. Очевидно, что подобная гадость не только вынуждает вас тратить деньги на постройку еще одного домика, но и откровенно разоряться на его модернизацию. Нельзя не сказать, что завола Уцелешавши стоит в два раза дороже его мутировавшего аналога, но если в Австралии не очень любят мутантов...

Впрочем, создатели ККПД немало постарались над тем, чтобы улучшить и без того тяжелую жизнь игрока. Во-первых, здания могут сооружаться параллельно. Были бы деньги: при желании вы можете одновременно отстраивать хоть всю базу с ее охраной. Во-вторых, вы можете указать каждому танкеру, на какой базе ему разгружаться! Это великолепно, воспитательно! В какой-то мере про... в "тупых"

харвестероа, не способных подслить один разгрузочный пункт, была решена.

“...де же отличия?” — грозно осведомится поклонник Red Alert. Очень похоже, что то же самое вскричали авторы, когда почти закончили ККпД. И решили: пусть пехота будет сильнее всех. Сказано — сделано. Характерной особенностью австралийской игры, безусловно, является огромный потенциал, заложенный в “безлошадных” юнитах. Достаточно лишь собрать очень большую ватагу и отправить ее на врага. Успех гарантирован. Причем, не надо мудрствовать: сделать как можно больше дешевых и эффективных юнгов (SWAT — у другой стороны). Таким образом разработчики поставили себя в очень интересное положение: в двух случаях из трех постройки техники себя не оправдывают! Танк стоит в 1000 зеленых рублей легко убивается десятком солдатиков по 1005 за голову. А ведь пехота, в отличие от техники, может с течением времени восстанавливать уровень health-энергии.

Влобазок к удивительно-
му свойству восстанавли-
вать жизнь, пехота в игре
еще и набирается опыта.
Конечно, это касается
любого отряда, будь то
скорпион, танк или
лучник. После ряда
схваток, в которых тот или
иной юнит принял актив-
ное участие, он снова
становится "бывалым", а
затем и "крутым". Эти
названия условны, но
отражают суть дела. А
любимая пехота тем
временем начинает
зачищать раны с удаче-
ной скоростью. Словом,
мы получаем самый

эффективный отряд во
всей игре.

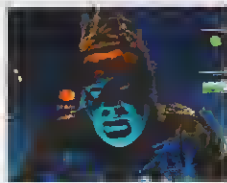
Еще одной причиной подобной разбалансировки родов войск является довольно слабый А1. Причем именно в традиционных местах. Парадокс состоит в следующем: техника, способная двинуть пехоту, снова катастрофически не умеет этого делать. Разве что случайно, проезжая мимо. Единственным эффективным средством борьбы с дауноггми ордами остается специализированное оружие, оружие массового поражения. Как вы уже догадались, такой техники в игре мало. Поэтому кадры действительно решают все: успел собрать друлу — выиграл. Утверждение остается верным почти всегда. Стоит случиться н другой, более дорогой вариант. В том случае, если вы купитесь в легенгах, то можно сформировать значительно более грозную армию: эффективнее всего — комбинация тяжелой пехоты при поддержке тяжелых жеванков (крабов).



Но не все так скверно. Авторы снабдили искусственный интеллект не только традиционными минусами, но и

Объединяя это качество с новаторской способностью врага к оценке ваших сил, получаем довольно необычное поведение компьютера. Разумеется, основной идеей была и остается концепция "стенка на стенку", но электронные мозги все-таки немного соображают.

Итак, существуют несколько исходов боя (в С&С есть только один — приходят враги н — либо побеждают, либо умирают). Как обычно, компьютер делает "набег", то есть собирает определенное количество войск и бросает их в пекло. В том случае, если ваших сил недостаточно, чтобы остановить врага, исход очевиден. Интересное стало бы, если вы смогли уничтожить часть нападающих. Тогда компьютерскомандует отбой и ответит войска! В ходе организованного бегства техника драпающих, снабженная турелами, будет методично отстреливать



преследователей, при этом не останавливаясь и не реагируя на всяческие уловки и попытки заманить хоть кого-нибудь в



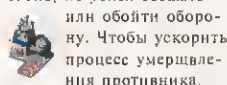
Системные требования:
 Pentium 90+,
 16 Mбайт RAM,
 4-скоростной
 CD-ROM, SVGA,
 20 Mбайт на
 HDD (минимум),
 мышь, MS-DOS
 5.0/Windows 95

ловушку. Более того, есть подозрения, что оппонент умеет чинить битых сподвижников и готовить их к следующей схватке. Закончив разведку боем, AI приведет следующую компанию уже к наиболее слабому, по его мнению, месту в вашей системе обороны. Вы когда-нибудь видели такое?

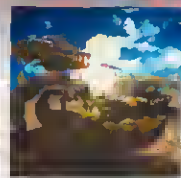
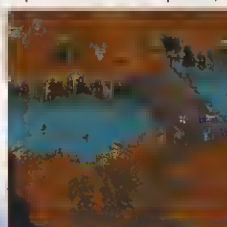
Пока вы будете путешествовать по карте с любимым ударным батальоном, ваша база останется под защитой компьютера. Зная или угадывая пути похода неприятельских войск, вы можете надежно перекрывать их. Начнем с того, что база целиком и полностью строится по образу и подобию C&C. Вы не можете ставить здание там, где вам нравятся. Защитные сооружения, которыми снабжены обе стороны (по три штуки каждая), также могут быть возведены лишь в эллипсоидной окрестности построек. Единственное исключение делается для нефтяных вышек — их вы тоже

можете стеречь. Заметьте, что охранные вышки не имеют никакого смысла ставить поодиночке. На боевые "пропанутых" атаках их просто сбивают взрывом наступающих.

Именно по этой причине бабелки стоит ставить группами на самых горячих направлениях — с тем, чтобы компьютер, попав под перекрестный огонь, не успел сбежать или обойти оборону. Чтобы ускорить процесс умерщвления противника,



принято располагать пехоту как раз в проходах между вышками. Враг при всем желании не сможет ее раздавить, а огонь сторожевых пушек получит солидное, если не сказать весомое, подкрепление. Необходимо иметь в виду, что самой опасной для вас армией, была и будет толпа пехотинцев, смешанных с техникой. Едва заметив подобное шествие, немедленно давите пехоту любимым средством. Стрелять бесполезно — солдат обычно слишком много. Как только вся "безлошадная" часть атакующих будет уничтожена, остальные повернут обратно. Таким образом,



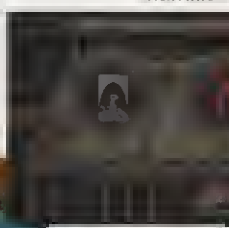
база обеспечена надежным прикрытием, производство войск

продолжается, а вы вольны заниматься своими делами. В Багдале все спокойно.

А вот с захватом чужих построек в KKnD ситуация. Точнее говоря, вы вовсе не можете это делать. Зато

распоряжением каждой из воюющих сторон имеется специальная "снусу" зданий. Исключительно для того, чтобы указанный деятель не остался без работы, в каждом помещении находится определенное количество человек (средний "бар"). Ваша задача — провести в нужное вам строение отряд подрывников, количеством на единицу превышающий контингент, засевший внутри. Далее следует мощный взрыв, аплодисменты.

Какие-либо советы по возможной тактике давать абсолютно бессмысленно



— слишком уж KKnD похожа на Command & Conquer. Пожалуй, единственная особенность, подмеченная во



время игры, такова: не стоит взрывать вражескую нефтяную вышку. Подобный теракт обязательно привлечет внимание охраны. Лучше расставить своих молодых широким полукругом вокруг постройки и



методично истреблять появляющиеся танкеры. Как это ни удивительно, компьютеру обычно наплевать на исчезновение собственных харвестеров. Странно...

Как и положено порядочному клону, KKnD поддерживает всевозможные multiplayer-режимы. Здесь Beam Software/Melbourne House ничего выдумывать не стали. Наверное, программисты к этому времени уже окончательно выдохлись.

— Александр Вершинин

P.S. Вопрос: а что же описание? Ответ: если вы так заинтригованы, обязательно купите русифицированную версию игры. ОЧЕНЬ странный юмор! Но — юмор.

- Beam Software
- Melbourne House
- Electronic Arts

93% ГРАФИКА
93% ЗВУК
87% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

84%

Лучшая игра на CD-ROM 932 г. №1

Монти Пайтон И ПОХОД ЗА СВЯТЫМ ГРААЛЕМ

НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

"Отличные актеры, восхитительно идиотичный сюжет, классная музыка — здорово! И мозги прочищает, как это ни странно."
"Магазины игрушек", #7-8'96

"...тапантиво и со вкусом. А еще с отменным юмором. Потому что нет ничего приятней и умней смеха над собой..."
"Магазины игрушек" #11-12'96



Компания АМБЕР — лидер в области мультимедиа и цифрового видео



В ассортименте Торгового дома еще более 200 CD-ROM и VIDEO-CD на русском языке.

Торговый дом "Компания АМБЕР" Россия, Москва, Перовский пр., 35

Тел./факс: (095) 273-8587, тел.: (095) 273-8536, E-mail: ambert@dol.ru, Internet: www.amber.ru

Game EXE
НАШ
ВЫБОР

Маги трубят общий сбор

Я посмотрел на часы. Полшестого утра. Последний раз, сказал я себе. Еще один бой, и спать. Над городом занимался рассвет. Пустые троллейбусы за окном скребли штангами по проводам.

Где-то далеко, за миллион километров и тысячу лет отсюда, жрица чужой нам веры бросила мне вызов. Вызов был принят. В неистовом крике задохнулись тысячи ртов. Это величайшие армии всех миров явились, чтобы защитить своих повелителей. Земля под их ногами беспрестанно меняла форму — болота превращались в равнины, на месте вулканизирующих гор вырастали леса. Потоки Силы, сворачивающие узлами самые крепкие скалы, пронизывали наши тела. В этом адском смешении лишь две фигуры стояли неподвижно, глаза в глаза — и вдруг одна из них исчезла в ураганном потоке ветра. Ветра, который был послан мной. Я вышел победителем, но чего стоила эта победа!..

Мой путь лежал дальше на юг, где, по слухам, крепость Крааг Хазад осаждалась черными слугами Лич-Лорда. Тьма стучалась над Шандаларом. Часы остановились на половине седьмого. На планете Земля, в году 1997 от Рождества Христова, фирма MicroProse выпустила игру

Magic: The Gathering.

Казалось бы, любая компьютерная реализация Magic: The Gathering, оригинальной настольной карточной игры

фирмы Wizards of the Coast, обречена на успех. Magic: The Gathering — как редкий бриллиант, он и в золотой оправе, и в бусах дикаря будет смотреться одинаково благородно. Ну что тут особенно сложного — отсканировать все карты, запрограммировать правила — и вперед, к вершинам славы, имея игру будет работать само на себя. И все же, к чести команд, взявших за «компьютеризацию» M:TG, они не остановились на банальном дуближе. В прошлом номере мы рассказывали о попытке Acclaim, разработчики которой превратили игру в суровое испытание пределов человеческих возможностей. С трюстью приходится констатировать, что человечество не оправдало надежд чародеев из Acclaim — игрушка пока не очень-то популярна. Сегодня на нашем операционном столе другая версия M:TG, на этот раз плод мысли инженерно-игровых душ из MicroProse. Что же предлагают нам в этот раз? Надеюсь, ничего сверхдинамичного — моя мышь дорога мне как память...

История о том, как Азракон катерых магов обманул

Шандалар — это слово известно теперь каждому. Мир, в котором магическую энергию исощает сам воздух, в котором даже малые дети умеют творить заклинания, является раем для волшебников. Могущественные маги, способные по своей воле

перемещаться между мирами, стекались сюда в избытке, и разразившаяся вскоре война превратила цветущий мир в ад. В то время напали силы, которые остановили поток разрушения и сумасшествия, отгородив Шандалар от сопредельных территорий неприступными стенами. Было создано пять магических гильдий, в которых адепты изучали магию своего

единоправным властителем Шандалара. Все, что оставалось — собрать достаточное количество магической энергии для сотворения этого могущественного заклинания. Жажда власти ослепила некогда мудрых повелителей. Позабыв обо всем, они разослали своих слуг по всему миру с приказом, как можно быстрее, опираясь на соперников, любой ценой



цвета, и никакого более, дабы не получить в свои руки власть большую, чем следует для сохранения мира и спокойствия.

Много веков Шандалар отдыхал от насилия и жестокости, пока однажды хитроумному магу Азракону не удалось просочиться сквозь высокие стены Мира. Его дух, невидимый и бестелесный, нащелтывал слова лести патриархам всех пяти гильдий. К каждому был подобран свой ключик. Он рассказал им о секрете заклинания Власти. Произнес его, маг становился

собрать ману. Так Шандалар вновь познал ужас войны.

Тем временем, в далекой лесной хижине проснулась в холодном поту старая волшебница. Ей снился кошмар: заклинание Власти вовсе не дает абсолютную власть произнесшему. Вместо этого падают твердые стены, и коварный Азракон со своей черной ратью ворвется в Шандалар. И тьма поделится здесь НАВСЕГДА.

Кто виноват? Что делать?

Кто виноват, надеюсь, понятно. А что делать? Как что? — спасти мир, конечно. Дело это для нас привычное, лично я выручал мир десятки раз. Но сегодня перед нами, дорогие спасатели, стоит действительно непростая задача. Ведь мы играем за скромного ученика магических дел, которому старая волшебница открыла

Select Difficulty Level

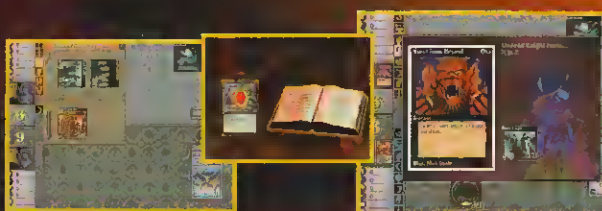
Apprentice

Magician

Sorcerer

Wizard





ужасную тайну Азкакона.

Источники маны, столь необходимые пяти Патриархам, расположены в замках нейтральных магов Шандалара. Стоит членам одной из магических гильдий захватить лишь несколько замков — как один из волшебников наберет достаточное количество энергии для сотворения апокалиптического заклинания. Значит, нам необходимо отаратить угрозу нападения Азкакона поможет лишь победа над главами пяти гильдий и, возможно, над самим Азкаконом. Но все это в далеком будущем. А пока наш герой, ученик одной из магических гильдий (какой — выбирать нам), нисходящий в своем зале десятик-другой заклинаний сомнительной силы, едет на парадной пути и дыря в кармане вместо денег, стоит на перекрестке шандаларских дорог и чешет в затылке, размышляя, с чего бы начать.

избегать (в буквальном смысле) — просто придется немного от них побегать. Это, кстати, единственный момент во всей игре, где от игравшего потребуются ловкость рук, а не ума. Учите, что бегать лучше по дорогам, и ни в коем случае не по воле — догонят, будут обижать.

Деревни

Страна, по которой нам предстоит путешествовать, таит в себе множество приключений и опасностей. Единственное место, где можно чувствовать себя спокойно, это деревни, тусо разбросанные по территории. Они укроют вас от не в меру назойливых преследователей, здесь можно пополнить запасы продовольствия, купить в магической лавке новые заклинания, а главное — получить какое-нибудь задание от местного старейшины. Выполнение задания может оказаться сложным и



Шандалар и его обитатели

Шандалар, никогда не бывший гостеприимным, сегодня стал смертельно опасным. Все честные люди попрятались по деревням и замкам, опасаясь встречи со слугами пяти Патриархов, которые рыщут по стране в поисках маны. Поэтому, путешествуя, не надейтесь встретить друзей — в лучшем случае они ограбят вас, а в худшем... В худшем — нам придется бороться с ними. К счастью, встречи с нежелательными путниками можно

опасным делом, но и награда будет соответствующая — редкие заклинания, магические камни, деньги, а порой и ценный совет, который дороже всяких денег.

В глубине дремучих лесов, в выжженных солнцем пустынях, в смрадных толях болот, везде — мы можем набрести на заброшенные или давно исчезнувших волшебников, таинственные подземелья или логова диких зверей. В таких местах нас неизменно ждут сюрпризы — приятные, к примеру, новое заклинание или сундук с сокровищами, или менее приятные, в лице шайки разбойников или разъяренного медведя. Посещение подобных уголков может стать очень опасной затеей, но ведь кто не рискует, тот не пьет шампанского, не так ли?

Замки

Несмотря на то что в деревнях мы всегда получаем помощь и поддержку, настоящую силу нам могут дать только в неприступных замках, владениях магов Шандалара, которые не присоединялись к пятерым Патриархам и теперь с тревогой наблюдают за развитием ситуации. В подземных библиотеках замков хранится немало редчайших заклинаний, с которыми их хозяева согласятся расстаться в обмен на магические камни или оказание небольших услуг. Кроме того, выполняя их поручения, мы получаем самый ценный дар — их расположение и поддержку, а значит — их энергию. Чем больше нейтральных магов поддерживает нас, тем мы сильнее. Помимо карт в некоторых замках можно раздобыть артефакты (world magic). Эти весьма дорогие игрушки могут значительно облегчить наше существование. Например, Conjurer's Will позволит редактировать колоду в любое время, а Leap of Fate телепортирует в указанное на карте место.

Громкими исполними, попирающими земли Шандалара, вьются пять великих Замков, владения Пяти. Горе тому, кто отважится преступить их порог без приглашения! Замки хорошо охраняются верными сторожами, но если они не справятся, к нашим услугам сам хозяин — попробуйте довести его в честном поединке. Впрочем, несмотря на кажущуюся невозможность одолеть могущественных чарошей, рано или поздно, я уверен, мы поступим в их окованные железом двери. И встретят они не молодого волшебника-недочку, а смертельно опасного соперника. Что же будет "виной" такой пертурбации? Конечно,



карты — наши магические заклинания.



Понажи мне свою колоду, и я снажу нто ты

Карты — основа Magic: The Gathering. Карты — это наша сила и могущество. Никто в Шандаларе не даст и ломаного гроша за вашу жизнь, если у вас нет в запасе умело подобранной магической колоды. Так что, играя в Magic: The Gathering, вы находитесь в постоянном поиске той самой "убийственной" комбинации карт, которая позволит с легкостью одержать победу над пятью волшебниками.

Где достать карты? Смотря какие. Обычно карты продаются в деревнях, но редкие экземпляры там почти не встречаются. Иногда ценные карты можно найти буквально на дороге, на заброшенных кладбищах, в пещерах и т.д. Но надеяться собрать коллекцию таким образом — значит, полагаться на удачу. А удача — существо ветреное и непостоянное. По-настоящему ценные карты хранятся у магов в замках, надо лишь найти способ их получить. Некоторые волшебники дарят карты по нашему





Magic: The Gathering of Wizards



амбору в качестве благодарности за выполненное задание, другие не прочь продать или обменяться, но берегитесь, маги — народ жадный, так что цена будет велика!

Другой верный способ достать карты — отыскать вход в одно из подземелий, которые в избытке нарыты в землях Шандалара. Иногда там можно обнаружить ценнейшие закладки. Правда, этот вариант имеет два существенных недостатка. Во-первых, как разузнать

of the Coast. Наверное, о дуэлях следовало бы говорить с самого начала, ведь все остальное вторично, но, честное слово, мне трудно сообщить вам что-то связанное... Как объяснить это почти наркоманское желание играть за партию, как рассказать о сотнях побед и поражений, тысячи всяких мелочей, из которых и состоит игра, людям, которые никогда не видели M:TG? Magic: The Gathering — это такая штука, которую надо попробовать самому. И после этого вы либо оказываетесь внутри этого мира и начинаете играть, либо остаетесь за его дверью и начинаете составлять различные мнения. Я принадлежу к первой категории несчастных.

Но это лирика. А проза жизни M:TG-игрока буднична и монотонна — дуэли, дуэли, дуэли. Полоса удач среди океана невезения. Победы, вначале случайные, затем более осмысленные и закономерные. С удивлением вы обнаружите, что ни одна дуэль не похожа на другую даже с тем же соперником. Это M:TG, словно кристалл с бесконечным количеством граней, поворачивается к вам то одной стороной, то другой. Вместе с ростом умения будет расти и ваша магическая библиотека. Кстати, смерть в Magic: The Gathering не предусмотрена. В этой дуэли есть только победитель и проигравший. Проигравший расстанется с картой, поставленной на кон (ante). В случае вашей победы поверженный маг, вместо того чтобы отдать

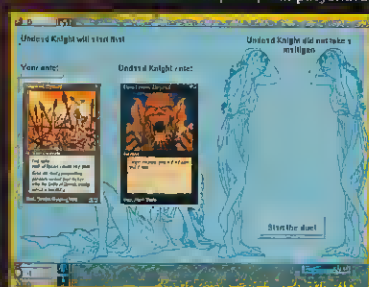
свою драгоценную карту, часто предлагает вам поделиться секретом расположения древних подземелий, в которых встречаются редкие карты. Решайте сами, что лучше — синица в руках или журавль в небе... Нередко проигравшие существа насылают на вас какое-нибудь заклятие, хотя встречаются и благородные экземпляры, которые благословляют вас на будущие сражения. Рано или поздно, вам предстоит сразиться с самим Арзаканом. Впрочем, не будем раскрывать всех карт...

Попытка осмысленного анализа
На мой взгляд, разработчики из MicroProse очень верно поступили, не оставив Magic: The Gathering в "чистом", академическом виде. Такая игра, несомненно, привлекла бы поклонников настольной M:TG, для которых она стала бы идеальным полигоном для "настройки" своих колод перед грядущими сражениями, а также некоторое количество "интеллектуалов" из тех, что любят карточные игры и что взяли бы на себя труд разобраться

в правилах. Кстати, такая "усеченная", дуэль-only версия игры предусмотрена, и я некоторое время с огромным удовольствием играл одну дуэль за другой, перебирая всевозможные заготовленные колоды. Играл, пока не обнаружил, что делать то же самое на земле Шандалара ГОРАЗДО интереснее... Почему? Потому что в таком варианте значительно сильнее ощущается аромат ролевой игры, который является неотъемлемой частью M:TG. Победы сменяют поражения, одни карты уходят, другие приходят, контуры страны постепенно проступают на наших картах, и шаг за шагом мы движемся к намеченной цели. Прелесть игры в том, что, пройдя ее один раз, играя, к примеру, за адепта бело-синей магии, мы можем попробовать снова и снова — теперь за некроманта. А потом еще раз... Выбор велик, как велика и сама Magic: The Gathering.

Мирское

Внешние атрибуты игры не настолько поражают воображение, как ее внутреннее содержание. К графике придраться невозможно — она безупречна и вполне соответствует стилю



месторасположение подземелий? Не похоже, чтобы обитатели страны страдали алтруклизмом. И во-вторых, даже с картой добраться до заветной цели не так-то просто — сокровища, как известно, охраняют драконы, и эта игра не исключение.

Дуэль

Все, о чем шла речь выше, на самом деле является лишь подготовкой, прелюдией к великопленной симфонии под названием Magic: The Gathering. Сердцем игры является, конечно же, дуэль. И если в версии Ascalm была сделана попытка отойти от канонических правил, упростить игру, то сейчас перед нами истинный



Самое короткое в мире введение в Magic: The Gathering

В прошлом номере мы поведали вам, что такое Magic: The Gathering и с чем его едят. Теперь пришло время объяснить, КАК его надо есть, то есть рассказать о правилах игры. Мы могли бы отдать правилам М:ТГ весь раздел стратегических игр этого номера (да и следующего, пожалуй), но, не пугайтесь, делать этого не будем. Почему? Во-первых, по-



тому, что не одним Magic'ом жив игрок, а во-вторых, из-за того, что MicroProse наконец выпустила свою версию Magic: The Gathering, а вместе с ней — роскошный 200-страничный учебник по М:ТГ, подробнейший on-line help, который доступен прямо из игры и даже tutorial с живым видео. Более того, дуэль построена так, что вы просто физически не сможете сделать неверный ход, и, таким образом, постепенно войдя в курс дела, разберетесь со всеми тонкостями этой замечательной игры.

И все же несколько слов о правилах сказать необходимо. Необходимо потому, что пер-



вой реакцией на это Вааионское столпотворение карт с сумасшедшими картинками, которые по непонятным законам перемещаются по игровому столу, является желание нажать alt-F4 и забыть в каком-нибудь Carnageddon'e. Подождите! Заласите тер-

пением, и я гарантирую, что вы откроете для себя интереснейшую стратегическую игру, с возможностями более богатыми, чем вы можете себе представить. Мы рассмотрим только азы, которые не дадут вам запутаться в начале, а дальше вы и сами войдете в курс, было бы желание.

Итак, М:ТГ — это карточная игра. В ней есть только карты, карты и ничего кроме карт. Зато сколько! Грубо все они делится на два типа — земли и заклинания.

Земли

Земли — это основа вашей магической силы, они дают вам ману, магическую энергию, которую вы используете для сотворения заклинаний. Карты земель легко узнать — на них написано



“Land”, а на картинке изображен соответствующий пейзаж. Всего в М:ТГ существует пять видов земель и, соответственно, пять видов маны — равнина/белая, лес/зеленая, горы/красная, озеро/синяя и болота/черная. Зачем создателям понадобилось вводить карты с землями, вместо того чтобы просто оставить карты с маной всех цветов? Дело в том, что в игре не только земли могут являться источником энергии, и вы в этом скоро убедитесь. Например, “бесцветную” ману можно получить только с помощью специальных заклинаний или артефактов. Чтобы получить ману с земли, ее надо “застолбить” (“tap” — это базовое понятие в М:ТГ, попросту означающее поворот карты на 90 градусов. Если карта “tapped”, это значит,

что она используется и в этот ход трогать ее нельзя).

Заклинания

Все, что не является землей, считается заклинанием. Все заклинания имеют одну общую особенность — чтобы их сотворить, нужно заплатить некоторое количество маны. Цена указана в правом верхнем углу любой карты. Цветные кружки означают соответствующее количество маны указанных цветов, а серые кружки с цифрой говорят о том, что для сотворения подойдет любая мана, главное, чтобы ее хватило. Не будем брать грех на душу и переводить М:ТГ-термины на русский язык, найдутся люди, которые это сделают лучше, поэтому оставляем все как

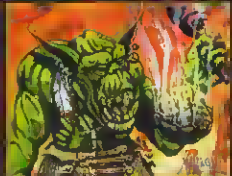


есть. Итак, в игре используются шесть видов заклинаний. Начнем с основных.

Sorceries, Instants и Interrupts

Это заклинания в классическом смысле этого слова. Мы можем использовать их только один раз. После того как заклинание производит свой эффект, оно выбывает из игры. Например, заклинание Fire Ball. В свой ход мы тратим на его сотворение определенное количество маны, обрушиваем этот шар на белого соперника и отправляем карту на кладбище (graveyard). Разница между тремя видами заклинаний весьма существенна и состоит в том, КОГДА их можно применять. Если Sorceries выкладываются только в свой ход, то Instants и Interrupts можно использовать в качестве момен-

тальной контратаки (так называемых fast-effects). Разница между Instants и Interrupts состоит в том, что последние “быстрее”. Если после всех этих разъяснений вы не поняли, когда и что применяется, вы на верном пути, потому что я ничего не объяснил. Не волнуйтесь — названия всех заклинаний, которые допускается правилами сотворить в любой



момент времени, изображаются желтым, и игра не даст вам пропустить возможность применить тот или иной контрэффект.

Enchantments

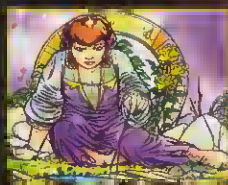
Если заклинания предыдущей группы делают свое благое (или черное — для кого как) дело и уходят в историю, Enchantments остаются в игре до тех пор, пока не будут целенаправленно уничтожены сами по себе или вместе с объектом, на который они были наложены. Например, если послать заклинание Unholy Strength на какого-нибудь мелкого жука, то он станет значительно сильнее, и останется таким до самой смерти.



Откуда в игре жуки, спросите вы? Об этом чуть ниже.

Summon Spells

Эта, пожалуй, наиболее многочисленная и часто используемая группа заклинаний. С их помощью на поле брани можно вызывать различных

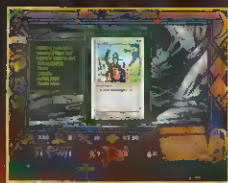


существ. Существа эти остаются в игре и в меру сил и возможностей помогают вам справиться с противником. Все создания характеризуются двумя параметрами — power (сила атаки) и toughness (оборона). Параметры эти всегда изображаются в правом нижнем углу карты через “/”. Существа вызываются только в свой ход, и сразу после

артефакты обладают скрытыми возможностями, которые надо каждый раз активизировать, затрачивая определенное количество маны. Например, артефакт Rod of Ruin отнимает одну жизнь у любого из игроков и требует за это три единицы маны любого цвета.

Игра

Теперь, когда ситуация с картами более или менее прояснилась, можно приступать к игре. Сначала вам потребуется составить колоду — из доступных карт выбрать те, что, на ваш взгляд, вместе дадут возможность одержать победу над противником. Несколько рекомендаций по подбору колоды. Во-первых, определитесь с цветами. Сборная солянка из крутых карт всех цветов — верный путь к поражению. Выбе-



рите два-три цвета, которые наиболее полно отражают ваш стиль игры и эффективно действуют против колоды противника. Разумеется, не меньше трети колоды должны составлять земли. Остальное — существа и заклинания — на ваш вкус. Набирая карты, не увлекайтесь агрессивными, атакующими комбинациями. Уделите внимание и защите — включите в колоду несколько блокирующих существ, карты из серии “Circle of Protection” и “лечебные” карты. Естественное желание иметь в колоде как можно больше карт приведет к печальным последствиям: возможно, такая колода теоретически может справиться с любым противником, но при этом она становится очень “медленной” и слишком “случайной”, и не может претендовать на звание колоды-

убийцы. Держитесь объема около 65 карт.

В общем случае, у каждого дуэлянта по двадцать “жизней”. Поражение терпит тот, кто первым потеряет все свои “жизни”, либо останется без карт. Противники совершают свои ходы по очереди. На первых порах следует знать только то, что в свой ход вы тащите одну карту из колоды, затем производите любые разрешенные операции, например, выкладываете те или иные заклинания, посылаете своих существ в атаку и т.д., и если у вас на руках осталось больше семи карт, сбрасываете лишние. После вас то же самое делает соперник.

Мы не утомляем вас подробным описанием каждой фазы. Это и не нужно, ведь речь идет не о том, чтобы на-



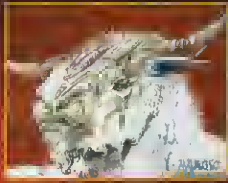
чить вас играть в MTG. Сделать это заставит сама игра. Все фазы хода условно изображены на игровом поле, при возникновении любой неопределенной ситуации процесс игры остановится, и вам будет предложено совершить какое-то действие. Так что внимательно читайте описания на картах, следите за цветом их названий и не забывайте про “золотое” средство Windows 95 — если вы не понимаете, что это такое, кликните на нем правой кнопкой мыши.

Два слова о тактике. Естественно, первое, что вам необходимо сделать, это по возможности выложить несколько земель или других карт, генерирующих ману. Дальше все зависит от расклада карт — у вас и у противника. Весьма разумным поступком будет выложить карту с каким-ни-

будь существом (creature). В следующий ход, когда существо оклемается после транспортировки, вы сможете послать его в атаку. Внимательно прочитайте описание каждой карты — возможно, среди прочих карт вы найдете enchantment, который усилит ваше существо. Никогда не атакуйте бездумно. Если у противника есть существа,



простоколящие по силе ваших питомцев, он скорее всего блокирует ими вашу атаку и в результате вы потеряете свою армию. Не затягивайте с наступлением. Если все время не терять противника, не нарушать его планы, то в один прекрасный момент вы станете свидетелем стремительно разворачивающегося наступления, которое за кончится для вас не менее стремительным поражением. Рано выложенное слабое, но “дешевое” существо 1/1 нанесет сопернику вреда больше, чем монстр 6/6 в середине игры, когда он наверняка не найдет в себе силы и средства нейтрализовать вашу атаку.



Вот, пожалуй, и все, что мы хотели сказать, прежде чем напустить вас на поле брани. Надеемся, что приведенные в этой заметке незамысловатые советы помогут вам начать, а дальше вы сами найдете свой путь к победе. И помните — дорогу осилит идущий!



транслокации страдают от морской болезни (это называется seasickness). Зато в следующий ход они готовы к труду и обороне. В свою очередь, мы можем послать наших существ в атаку. На что противник наверняка прикажет своим созданиям блокировать наших. Результат сражения определяется исходя из параметров “атака/защита” участников стычки, но может быть не так очевиден, как это кажется на первый взгляд, — не забывайте про Instant и Interrupts. Кроме того, многие существа имеют специальные возможности, например, они могут летать или обладать способностью к регенерации.



Artifacts и Artifact Creatures

Артефакты — это магические предметы (или неживые создания), которые можно использовать в битвах. Вызванный артефакт остается в игре до самого конца. Чаще всего

Падучая гавань

Помните анекдот "Дневник партизана":
"...Понедельник.
Пришли фашисты и
выбили нас из леса.

Вторник. Мы выбили фашистов из леса. [...] Воскресенье. Пришел лесник и выгнал нас всех". Так вот, это расписание станет вашим ежедневным рабочим графиком, если вы решитесь поиграть в **Fallen Haven**. Только на вашем месте мы на лесника особенно не рассчитывали бы. Не будет лесника! Будет бой, жестокий, до последнего. Либо мы их, либо они — нас. Другого варианта создатели из Interactive Magic и Micromeg Productions не предусматривали. В прошлом номере журнала мы уже писали об этой игрушке, только тогда речь шла о демо-версии, а потому мы решили не спешить с окончательными оценками — подождать выхода игры. Что ж, полная версия у нас в руках, получите выводы...



тогда игра вышла бы очень короткая. А она, напротив, получилась предлинной. Потому что одновременно с землянами на планету высадились форменные расы, существа, основная цель жизни которых — уничтожить всех, у кого подклювный панцирь неподходящей формы. А так как у людей подклювного панциря в принципе нет, то надеяться, вообще говоря, особо не на кого. Ну разве что на вас.

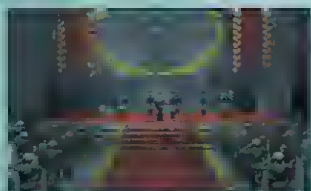
Будни генералиссимуса

Итак, на одной стороне континента наша база, на другой — вражеская. Между ними несколько десятков нейтральных земель, заселенных аборигенами. При ближайшем рассмотрении оказывается, что туземцы не так уж и нейтральны, и вовсе не собираются без сопротивления раздавать свои территории направо и налево. Но это, как говорится, не наши проблемы.

Экономика колонии целиком находится под контролем игрока. Управление

"нувка". Деньги приносят шахты, науку двигают в лабораториях. Из других построек, а в игре их довольно много, можно отметить заводы по производству всевозможной техники, радар, шахты с ядерными ракетами и системы ПВО.

Сооружение и развитие базы — достаточно важная часть игры, к которой следует подходить с умом. Любая база, в особенно построенная в богатых ресурсами районах, должна быть в первую очередь хорошо защищена. С другой стороны, если обнести ее забором в три ряда и настроить кучу лазерных установок, то не останется места для полезных построек — шахт, лабораторий, заводов. Таким образом, планировка базы с учетом особенностей рельефа превращается в очень интересную задачу, немного напоминающую строительство городов в играх типа SimCity.



своих асов, они гораздо более эффективны, чем их зеленые коллеги. В процессе игры в наше распоряжение поступают новые образцы вооружения, однако видов техники в FH не так уж много, их можно пересчитать по пальцам. Пехота и снайперы впечатляют в ближнем бою, но подвести их на расстояние втаки в соборном виде, а не по кусочкам — большая проблема. Танки на гравитационной подушке и джипы перемещаются с огромной скоростью, но очень слабо защищены, поэтому хорошо подходят для тактики "hit and run". Очень радуют действия артиллерии: слабые и истеролливые, эти пушки уничтожают все живое на огромных расстояниях и стреляют по наволке. Пяток хорошо защищенных артиллерийских установок в состоянии перемотать в кашу весь вражеский гарнизон. (Поправка — если у него, в свою очередь, нет аналогичных установок. Тогда у вас неприязнисть.)

Впрочем, с развитием науки артиллерию догоняют танки. Мои железные кони перемещались по полю боя со скоростью "Форчулы-1", а по мощности уступали разве что ядерным ракетам. Кстати, это отдельная песня. На любой территории можно построить одну шахту. И потом, в ходе игры, занимаясь обстрелом соседних вражеских территорий до полного их уничтожения — если денег хватит (дорогое это дело — ракеты запускать). Особенно

Будет плохо

В который раз не все в порядке на планете Земля. Настолько не в порядке, что жить на ней больше не получится. Ну не

выходит, и все тут. Люди, знамо дело, строят корабли и улетают в космос — ищат себе новое пристанище. И находят. Наводят, да какое! Плодородные поля, грибные леса, прозрачные реки, птички поют, и в противогазе ходить не нужно. На этом бы и завершить нашу историю, но



Попробуйте прорваться к лаборатории при такой охране!

ресурсами организовано по стандартной схеме — энергетические установки производят энергию, энергия питает все остальные постройки. В игре два вида ресурсов — "деньги" и

Один в поле не воин

Правильно, не воин. А кто сказал, что мы должны разбить врага в одиночку? Под нашим командованием целая армия — пехота, БМП, танки, артиллерия — на любой вкус. Каждая боевая единица имеет два основных параметра — запас "ходов" (action points) и запас прочности (armor points). С ходом боевых действий опыт, а значит, мастерство экипажей растет, поэтому старайтесь беречь



"Вот и все, что останется... после меня".



А это мой скромный научный городок.

эффективна ядерная "артподготовка" перед прорывом наших атакующих сил. Единственное, что мне не нравится в ядерном оружии, — это то, что у противника оно тоже есть. Нет ничего хуже, чем бессильно смотреть на то, как бездумно уничтожаются творения собственного гения. Впрочем, один выход все-таки есть — насыщать на "яйцеголовых" с требованием повысить эффективность систем ПВО.

В лаборатории профессора Нимиула

Важный момент в игре, который сразу даст ей сто очков вперед, — это возможность с помощью науки улучшать некоторые параметры техники или построек на базах. Имеющиеся "research points" мы распределяем по шести направлениям — "энергопотребление зданий", "скорость движения", "скорострельность", "поражающая способность", "броня" и "ядерное оружие и защита от него". Каким темам отдать предпочтение — выбор за нами. Теперь даже если на поле брани встретятся машины примерно одинакового класса, совершенно неизвестно, кто из них выйдет победителем. С появлением науки Fallen Haven сразу "раскрывается", освобождая простор для широких стратегических и тактических маневров.



Война миров

Fallen Haven —

классическая

походная (turn-based) стратегия, со всеми вытекающими последствиями. Процесс управления и сражение строго разделены на два этапа — стратегический и тактический.

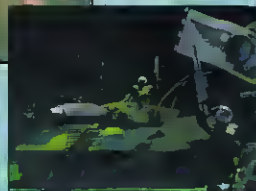
В течение стратегического этапа мы в основном занимаемся хозяйством — планировкой многочисленных баз, распределением техники по территориям, заказом новых сил на заводах и в казармах. Переброска военной техники между территориями осуществляется с помощью транспортных кораблей. Они не так уж и велики, всего на 8 мест, так что если мы задумали массированную атаку, придется соорудить еще несколько.

Однако все эти приготовления — всего лишь прелюдия перед самым главным в игре — собственно битвой с агрессорами. Поэтому после завершения стратегического этапа смену приходит тактический, на котором обрабатываются все происходящие здесь "происшествия".

Происшествий у нас в игре может быть всего два. Приятные, когда мы снаряжаем пару-тройку десантных кораблей и отправляем их завоевывать



соседние территории, и менее приятные — когда таурийные (а



именно так зовут наших расистов) обрушиваются на нас на голову с орбиты или прут через границу. Естественно, что все виды происшествий в любом порядке и количестве могут происходить одновременно, поэтому иногда в конце стратегического этапа приходится принимать участие в достаточно утомительной череде битв, исход многих из которых заранее очевиден. С другой стороны, кто вам сказал, что будет легко? Да, война это труд, тяжелый и порой монотонный, а иногда даже напрасный. Жаль, что так четко я понял это, только поиграв в Fallen Haven...

Каждый юнит, будь то солдат или танк, расходует отпущенные ему "ходы" на перемещение и стрельбу. У всех наших боевых единиц два вида оружия, которые отличаются мощностью, дальностью стрельбы и скорострельностью. В целом



По коням!

сражения проходят интересно и, я бы сказал, даже увлекательно. Этому особенно способствует

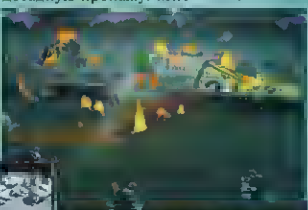
добродушный и простоватый AI, который не ставит под сомнение полководческие способности игрока, а



это, согласитесь, приятно. Вот вам пример: таурийные высадились двумя кораблями в мою территорию,

которую я крайне непредусмотрительно оставил без охраны. Единственной живой душой, окопавшейся на базе, оказалась артиллерийская установка (я просто забыл отправить ее вместе со всеми остальными войсками). Расположившись в глубоком тылу врага, партизанская установка пополнила к десантным кораблям и героическим их уничтожила. Что же делали таурийские войска?

Ничего. Бодрышли в атаку, разрушая все на своем пути. И только срывая с землей базу, ребята обнаружили досадную пропажу. Мне



удалось уничтожить еще около половины десанта, прежде чем пушка была окружена. Всем членам экипажа установки при суз-



Эскадрон гусар летучих.



Системные требования:
486DX2/66+ (лучше Pentium),
8 Мбайт RAM,
SVGA,
2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной),
звуковая карта,
Windows 95



Когда отряд входил в город, было время людской доброты...

лены очередные звания. Помертно.

Интерфейс во время сражений прост и в меру удобен.

Единственное, чего мне не хватало, это возможности отдавать приказы группам юнитов.

Здорово надоедает тыкать мышкой в каждую фигурку и перемещать ее, например, на корабли, когда можно было бы выделить целую область и отправить всех скопом.

День Победы, нан он был от нас дален...

В Fallen Haven День Победы далек от нас и по сей день. Добраться до горла врага, уничтожить его столицу — ой как нелегко! Для этого надо прорваться через множество пограничных земель, при этом не забывая



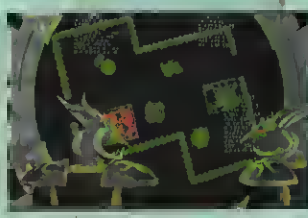
оставлять свои земли. Дело усложняется еще и

тем, что создатели компенсировали некоторую "простоватость" AI весьма замысловатой планировкой баз. Завоевание хорошо защищенной территории порой превращается в сложную головоломку. Компьютер оставляет всего несколько мест, доступных для высадки десанта, и, будьте уверены, готовит нам теплейший прием... Так что играть в Fallen Haven вовсе не просто, несмотря на кажущуюся простоту.

Нами же была высказана надежда, что в полной версии недостатки будут устранены. Мы простили игрушке блеклый интерфейс и дохлую анимацию юнитов, отнеся это к изъямам демо-версии. Увы, нас не слушаются! В полной версии ВСЕ осталось по-прежнему! Что ж, видимо, господа из-за океана не в ладах с русским. Итог: FH не производит впечатление профессионально сделанного продукта. Попешили?

(Предположение, что игра вышла раньше, чем полага-

ется (оттого и недочеты), подтверждается, например, тем, что описанный в инструкции режим



строгих замечаний,

танки, месячные грязь гусеницами. Море огня и душераздирающие крики. Все это отсутствует в Fallen Haven.

И все же советую вам обратить внимание на эту игрушку. Особенно в качестве лечебного средства при переходе от Red Alert к, например, Master of Orion 2. С одной стороны, она достаточно проста, обзорна и этим больше напоминает real-time-стратегии, но при этом остается походовой, а значит, оставляет время на раздумья, на анализ ситуации и дает гораздо больше свободы, чем ее стремительные собратья. Мне игра симпатична тем, что не ограничивает свободу действий в различных сценариях. Внутри одной кампании всегда найдется пятнадцать территорий, которые можно захватывать и сдавать до посниения. И вообще, Fallen Haven чем-то напоминает мне гениальную игру моего детства — Defender of



Artillery
100 Credits



Мир глазами инопланетянина

Да, да, разработчики предоставили нам эту уникальную возможность. Наше гармоничное одиночество нагло нарушено хлипками органическими существами, у которых (только представьте себе) вообще нет подклювного панциря! Естественно, нам остается одно — стереть выродков в порошок. Жаль только, что кроме подклювного панциря людей и тауриния ничего больше не отличает — тот же функциональный ряд званий, практически одинаковая техника. Так что вопрос, за кого играть, остается лишь вопросом вкуса, и на тактику никак не влияет.

Друзья мои!

Я опечален. Если вы помните, в прошлом номере разработчики получили от нас несколько



Они пришли...

"multiplayer" в игре стыдливо заменен кнопкой "quick start", хотя в Fallen Haven "start" и без того достаточно "quick".)

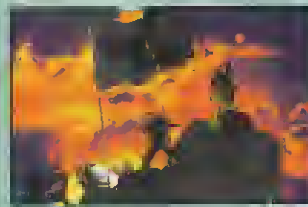
Опечален я потому, что Fallen Haven вполне могла бы стать очень и очень популярной. Дело в том, что такого рода играм просто необходимы качественная графика и стильный интерфейс, чтобы привлечь людей. Тревожная музыка и диалог с сочным баритоном. Хорошо прорисованные



...и все мне разломали!

the Crown. А графика? В Defender's она была еще хуже, уверяю вас...

— Олег Хажинский



★ Micromed Productions
★ Interactive Magic

60% ГРАФИКА
50% ЗВУК
65% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

Fallen Haven

Action

<Carmageddon>
<Rebel Moon Rising>
<Outlaws>
<Meat Puppet>
<SlamScape>
<Blood (shareware)>
<Shrak for Quake>
<Scourge of Armagon>
<POD>

Коды ►

SlamScape
Shrak for Quake
Scourge of Armagon
SkyNET
Wacky Wheels
SoulTrap

58



Blood "Blood — самый милый шаг вперед. Если у вас не наблюдается неизлечимой и запущенной доксобии, то это для вас."

60



Shrak for Quake

"Приз в номинации "Смотрите, Шура, что можно сделать из обыкновенной швейной машинки Зингера" получает Quantum Аксес за **Shrak for Quake**."

65



POD

"Ubi Sol't овцы, собрав под одной крышей самые современные технические достижения, строго соблюли неписаные правила классических футуристических автогонок."

54



Carmageddon

"Много ли нужно крестяину с дисками? Пустяки: динамика в игре и адреналин в крови. Чтобы машину со шквсом занюсило, мотор урчал, тормоза визжали и противник с грохотом взрывался. Этого навелом..."



Quake: последствия землетрясения-3

ROGUE ENTERTAINMENT, INC. (есть такое слово — Strife) заканчивает работы над **Quake Mission Pack #2**, которые ведутся по заказу Activision. В нашем просвещенном понимании, это будет уже третий Add-

оп к любимой игре.

Очередные 0-авторы (уж сколько их!) сохранили стиль Mission Pack #1, благостный отчет о котором представлен ниже, но вновь переработали монстров и оружие!

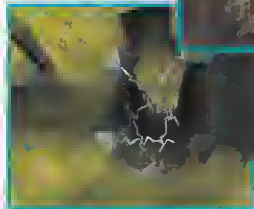
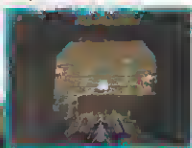
Всего в игрушке получается два эпизода (семь и восемь уровней), без сомнения, имеются секретные этапы и карты для сетевой масорубки. Местный зоопарк монстров разжился квартетом абсолютно новых исчадий и четырьмя же видами



оружия. Перечислим: Plasma Gun (что-то знакомое, не правда ли?), Lava Nails ("горячий" гвоздемет), Multi-Rockets и Multi-Grenades (нечто с разделяющимися боеголовками).

Rogue, известная своим не слишком удачным RPG-прошлым, упорно открещивается

от намеков на элементы ролевой игры в новом дополнении к Q. Но признает, что при создании уровней и снабжении миссий целями, что-то ролевое в ее душе все же шевельнулось. Сказалось ли это "шевеление" на продукте? Увидим.



Лариска вся в делах

ЖЕЛЕЗО НАДО ОБРАБАТЫВАТЬ, пока оно горячее. Tomb Raider ничуть не хуже любой другой игры, уже получившей после своего триумфа парочку дополнительных миссий. С этим согласны и в Eidos Interactive, где вовремя сообразили, что Лариска в

своем памятном путешествии кое-что забыла. В общем, глядет **Tomb Raider: Unfinished Business**.

Старт продолжению будет дан на том самом месте, на котором закончилась первая серия игрульки, — то есть в Атлантиде. Два огромных

уровня предназначены для тех, кто уже успел стать мастером спорта по акробатике и защитил кандидатскую диссертацию по головоломкам г-жи Крофт.

Поскольку CD большой, а уровней всего два, на "компакте" вполне могут разлечься материалы для фанатов: очень

рендеренная Лариска в больших разрешениях (картины жизни и быта), инструкция по превращению куклы Барби в Л. Крофт, а главное — долгожданные сказки о Tomb Raider 2.

Дополнительный диск потребует первую часть игры и будет стоить \$20.

Борцы за чистоту жанра

НЕКОТОРЫЕ СЧИТАЮТ, что реальность одна. Труженики One Reality уверены, что единственным нравственным жанром является классическая аркада. И вслед за очень успешным и во всех отношениях приятным Crazy Drake'ом (см. .EXE #2) собираются выстрелить залпом из трех крайне необходимых поклонникам классики игр. И уже потом сделать контрольный выстрел — четвертой игрушкой, которую One Reality только издает, но не пишет.



Nebula Fighter предназначен для поклонников безбесцельного процесса "уворачивания" от астероидов и стрельбы по маленьким космическим кораблям. Создатели именуют игру не иначе, как "настоящая аркада". Тему полета, стрельбы и

собрания оружия снабдили оригинальной музыкой и высококлассными звуковыми эффектами, а также анимационными вставками. Все было тщательно отрендерено, дабы ОТК признала факт достижения



максимальных эстетических показателей. Ожидаются специальные уровни для совместного времяпрепровождения нескольких игроков. Это в аркаде-то...

В основе игры **Impact** лежит душераздирающая история о том,



Материалы рубрики подготовлены Х. Мотоологом и Александром ВЕРШИННЫМ.



как планета Земля была разрушена огромной кометой, занесшей чуждые нам формы жизни. Они уничтожили человеческую расу, и игроку не остается ничего иного кроме как устроить вендетту. Предстоит не только бегать (не брезгуя телепортёрами) и прыгать, но и плавать, а порой и летать. Оружие вполне футуристическое

— лазеры, огнемёты, бомбы. Впрочем, это уже привычно, остальное же, увы, пока засекречено. Известно лишь, что его, тайного оружия, будет по-аркадному много.

Rocketz — игра товарища Скротинга. Все вокруг вращается, сами мы летаем, а разрешение — высокое. Игра



обещает вдохнуть новую жизнь в традиционные аркадные ощущения. Выйдет скоро, но информа-

ции — кот наплакал. Четко знаем только одно: музыка будет записана

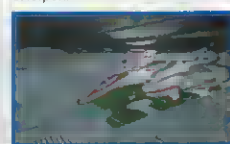


треками (видимо, она столь хороша, что игроку дано право послушать ее вдали от компьютера).

Dark Rage. Мрачное космическое летало без, разумеется, намеков на симуляцию чего бы то ни было. Разработана компанией Drakksen. Наша цель — нет, не коммунизм, нам надо долететь, собрав по дороге побольше бонусов,



разнообразием которых нас должны поразить. Обещано, что игра будет напряженной, действия — быстрыми, а скорость быстрых действий — очень быстрой.



Время — деньги

ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕ, чем пара маленьких машинок, которые, отчаянно толкаясь, стремятся добраться первыми до финиша? Ответ очевиден (по крайней мере, для



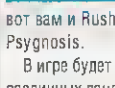
компаний Psynopsis). Итак, необходимо

соорудить 15 автомобильчиков, которые различались бы по своим параметрам и, ко всему прочему, выглядели эстетично. Опыт Micro Machines, Death Rally и других гоночных мульт-аркад блестяще демонстрирует, что вид "сверху-вниз" и сюжет под названием "гонки-нон-стоп" обеспечивают игре полный успех и неувядаемую славу.

Несмотря на повальное стремление нынешних "тинов" к насилию, разработчики **Rush Hour** сразу же решили

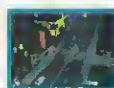
исключить любой вариант вооруженных разборок между соревнующимися сторонами. "Бешеная скорость — вот истинное наслаждение", — утверждают авторы игры. Никаких бонусов и восстановления брони: все должно быть честно.

Если вы смотрели довольно известный боевик "Скала", то, видимо, обратили внимание на роскошную гонку Ferrari vs. Hammer. Осталось лишь представить себе, что вы наблюдаете ее на экране монитора откуда-то сверху —



вот вам и Rush Hour от Psynopsis.

В игре будет 8 абсолютно различных ландшафтов, сделанных тщательно и с любовью. Ведь сколько



удовольствия доставляет поездка на Porsche по извилистым горным дорогам Италии! Не говоря уж об освоении заснеженной Аляски на Ford Monster Truck или беглом осмотре Па-де-Кале из окна мощного Ferrari Sports GT.

Как уже было сказано, машинный парк не ограничивается тремя экземплярами и предоставляет игроку довольно широкий спектр авто — от Sport/Utility (джипы) до чисто спортивных автомобилей. Для каждого из них вы вольны выбрать автоматическую или ручную коробку передач.

Rush Hour приготовил для любителей гонок целых три типа соревнований: Single

Race позволяет потренироваться на любой трассе, Time Trial, "гонка против времени", и, наконец, Championship. И везде пользователь сможет выставить необходимый ему уровень сложности (один из



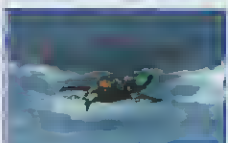
трех). Что касается multiplayer-игры, то един-

ственный режим, поддерживаемый сейчас Rush Hour, — это split screen для двух игроков. Но что еще нужно аркадному гоночнику в этой жизни?!

Psynopsis заявила о выпуске RH уже нынешней весной.



Пришельцам — бой!



НЕПОСЕДИВЫЕ ИНОПЛАНЕТЯНЕ уже давно потеряли последние остатки разума в своем горячем стремлении захватить нашу родную п. Там и сям шныряют летающие тарелки, воруют

людей, а агенты ФБР женского пола вынашивают нечеловеческих отпрысков. Страстно любимая Game.EXE компания Blue Byte все-таки решила присоединиться к всемирной





акции "Земля без НЛО". Ее помощь может оказаться неоценимой, так как в новой аркаде **Extreme Assault**, дошлифовываемой сейчас Blue Byte'ом, игроки займутся именно зачисткой Голубого земшара от обнагдевшей инопланетной дряни.

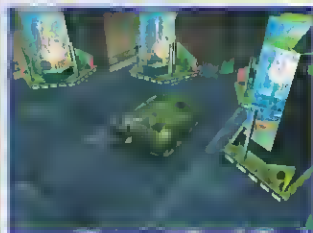
С тем чтобы удар по пришельцам оказался наиболее эффективным, разработчики предлагают вести войну как в воздухе, так и на/под землей. То есть и

сверху будете вы, уважаемый читатель, — за штурвалом вертолета Sioux AH-23, и снизу — но уже за рычагами танка T1. Задумка, видимо, такова: вы выкуриваете врага из подземелий с помощью бронетех-

ники, а затем приканчиваете удирающих инопланетян в воздухе. Время на это будет — ведь перед вами около 40 миссий в заброшенных городах Инков, среди заснеженных сопотундры, в глубоких каньонах и непролазных джунглях.

Первое, что буквально приковывает ваш восхищенный взгляд к монитору, — это неподражаемый 3D-ландшафт. Даже после Flight Unlimited и F-22

(Voxel Space 2) в Extreme Assault есть на что посмотреть. Великолепно смоделированный горизонт, правильно удаляющиеся и приближающиеся объекты и, наконец, мирно, совсем по-настоящему текущая по долине речка. Все это делает честь создателям игры. Но на внешней красоте авторы Extreme Assault не остановились: ландшафт тщательно продуман с тем, чтобы в каждой миссии создать сложный клубок лабиринтов, туннелей, секретных местечек и т.п. Более того, вам придется использовать преимущества, предоставляемые окружающей местностью: к примеру, подобраться к врагу, скрываясь за грядой холмов, а затем внезапно нанести сокрушительный удар по ничему не подозре-



вающим пришельцам.

Разумеется, подобная игра не может обойтись без multiplayer-поддержки: работы над этим режимом идут полным ходом. В комплект будет включен и набор специальных deathmatch-карт для четырех (и менее) игроков.

Минимальные системные требования игры: 486/100, 16 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM. Предполагаемая дата выхода — лето'97.



SlamScape

Cheat-коды

Введите во время игры:

SHAZAM — бессмертие

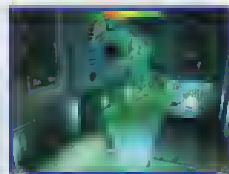
KABLASTROPHE — все



дополнительное оружие, мины, энергия

Shrak for Quake

Всем, кто знаком с командой "тар", сообщаем название уровней:

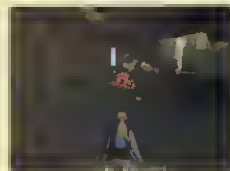


start1, hub — стартовая площадка и основная комната
caverns, under, dod, city, age, dgflow, rubble, cath, nitetall — основные уровни
secret — без комментариев
end1 — финал

Scourge of Armagon

Названия уровней

hip#Em#M, где #E — номер эпизода (1..3), #M — номер уровня
hipdm1 — уровень для сетевой игры
hipend — финал



SkyNET

Cheat-коды

nitrous — неограниченное время



slugs — дополнительное оружие
target — захват цепи
willnotstop — бессмертие

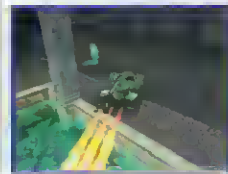
Wacky Wheels

Cheat-коды

Введите в командную строку при запуске игры:



/TURBO — турбо-режим: нажать BREAK и FIRE для ускорения
/JUMP — прыжок: нажать BREAK и ACCELERATE для прыжка
/HDG — 99 ежей
/ACE — 99 снежков
/FIRE — 99 огненных шаров
/NOW — "обломать" заставку
/KID — "детский" режим



/2 или **/3** — удвоение или утроение скорости
/DEBBUG — создать файл ERR.LOG

SoulTrap

Включение cheat-кода

Установив игру, запустите regedit.exe, найдите в нем запись HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\SoulTrap, выберите в меню "Edit" New — DWORD Value и введите в появившемся диалоге: **Any level, any time**. Дважды щелкнув мышью на появившейся записи в поле "Value Data field", введите значение "1", нажмите "Enter" и закройте regedit. Запустите игру и выберите в "Load game" игру с названием "Any level, any time". После двойного щелчка мышью появится список всех уровней...



CARMAGEDDON

Случилось!

У МЕНЯ БЫЛА МНЕМОЗИЯ, ПОТОМ ПРОПАЛ РЕБЕНОК,
ОТЕЦ ЕГО УЕХАЛ В ГАДАМАХАРУ, ДЕВЧОНКУ
ПОДМЕНИЛИ НА МАЛЫШКА, У НЕЕ ТОЖЕ
ПРОПАЛА ПАМЯТЬ. ДАЙТЕ НА ВСЕ ЭТО ДЕНЕГ.
(КАРТОННАЯ ЖИВОПИСЬ. СЛОВИСТИКА РАМКАНОВА)

Такие игры ждешь. Они становятся событиями. Они гнетут все, что тайлось из вичества прежде. Их ироют благим матом. Ассоциации "Подлецы, ну позвоните же, иаионцы, родители!" летят на них воображающие иаклейки. Эти игрушки выдергивают человека из свободного мира и забирают его душу. После Carmageddon'a опасно садиться за руль. Игра вызовет скандал почище ДууМа. Она займет почетное место среди творений 1997-го, если, конечно, сумеет не задержаться до Рождества 2001 года...

S Ci (Sales Curve Interactive) — компания из досопонченного города Лондона (де-то в районе Биг Бена), плодющая огромное количество игр. Попадает открытый отстой. Бывают просто хорошие игры. В мае '97 будет Carmageddon — по моему мнению, самое интересное из четырех колес за последнюю пару лет. Игра, наполненная жутиком количеством насилия. Причем, самого что ни на есть немотивированного толка. Взятая с потолка и от балды. Изуверская и очень тепленькая. Пригожая и с отличной моделью мира... Но лучше — к подробностям.

Скошет: как бы-автогонки: на-выкивание на разнообразных как бы-машинах по городу (город, разумеется, только в нашей бета-версии; дальше будет еще веселее). "Разнообразные как бы-машины" — это богатый выбор от бульдозеров до украшенных



шипамии гангстерских лимузинов. Все авто — с форсированными двигателями и донельзя укрепленными рамами, потому что придется не только опережать, но и стилизоваться-перекувыркиваться. Уже смешно (попата). Фантазия авторов включила в понятие "городские гонки" трамплины и крыши домов. Поэтому даже чисто гоночная часть игры — абсолютно нереальная, вызывает истерику и воспринимается как издевательство над всеми автоимитаторами оптом и в розницу.

Видимо, денгели из SCI (а точнее — разработчики из Stainless Software) относятся к жанру "симуляторы" с той же прохладцей, что и автор этих строк, и не нашли ничего более занятого, чем сделать пародию на все игры на колесах. И копия затмит оригиналы, вы уж поверьте.

Причина номер раз — отличная графика. Демо-версия весьма ограничена: 640x480 будет лишь в коммерческом релизе, но из 320x200 Carmageddon выжал все. Конечно, пешеходы спайртовые, но вперед ногами они не лежат: их нормальное состояние — красивые следы на асфальте.

Все здания и объекты на трассе — частный до неприличия 3D. Автомобили выполнены в том же духе, причем с отличной детализацией — любительные могут изучать подвеску и ее работу в экстремальных условиях. Радуют глаз текстуры. Прилежное изучение программистами законов физики и последующая их коррекция до возможности безболезненного падения

с восьмого этажа привела к дикой, но симпатичной модели мира: автоакробатика затыкает самую гимнастическую игру прошлого года (Tommy Raider) за пояс, даже не чаща в затылке. Само собой, любовь местных автомобилей к падениям с крыш исключает игру из списка симуляторов года, но возможность убийства соперника путем настольной таранной пакоты золотыми буками заносит Carmageddon в наградный лист аркад (то есть стимуляторов).

По всей видимости, оружие будет лишь у полиции, от которой горемыки-гонимые вынуждены по ходу пысы улететь, но ковш бульдозера и резаки по краям гоночного автомобиля тоже предоставляют массу интересных возможностей.

Авторская жестко ограничена по времени: на уровне сложности EASY дополнительные минуты дают за прохождение чек-пойнтов, на всех остальных — вместе с очками, то есть: за событиях проехи, расколосиманных конкурентов или же просто агрессивное столкновение, кувырки и артистизм вождения. Призовые очки предлагаются тратить на благо дело — ремонт (список неисправностей детально отражается на экране), который можно праживать на ходу, или полное восстановление после неудачного падения, переворота, лишения возможности двигаться, или аналогичного несчастья. Подобная гибкость в области восстановления — недостаток для любой игры, но в безответственную аркаду еще как-то вписывается.

Много ли нужно крестьянину с пистолетом? Пустяки: динамика в игре и адреналин в крови. Чтобы машину со свистом заносило, мотор ужал, тормоза визжали и противник с ржотом взрывался. Этого навало: хочешь — приедай первым, хочешь



— единственным, очень хочется — изава: населенный пункт от прокожих (readme.txt именуется их извращениями). И за первое, и за второе, и за третье присудят победу. Прокожих несколько сотен (точнее — 373), конкурентов — пять, чек-пойнтов — около того. Выбирай, но осторожно.

Кроме стандартных миссий в полной версии будет pinball mode (я могу представить, что это такое, но стесняюсь рассказывать) и пять (!!!) режимов multiplayer'a.

Чтобы не тратьте драгоценного журнального места на фигуры ум опания и прочие стеснения, отмечу лишь несколько важных фактов: игра предостит интересная, с высоким, как говорит некто Klimoff, replayability, авторов ждут большие проблемы с Greenpeace'ом (лично мне очень нравится давить агличких буленок) и вообще с властями (кубометры кровости), при этом конфетка обещает быть вкусной и изысканной...

—X.Motogol

P.S. Попыты машин, кувырки в воздухе, столкновения и загубленные жизни можно наблюдать пристально — вся гонка регистрируется и ее можно посмотреть во всех подробностях, управляя камерой и по несколько раз наслаждаясь избранниками жертвами ДТП, прокурывая пленку в лобом направлении.

P.P.S. А звуковую дорожку к игре будет вальт группа Fear Factory, о которой ни один фашист не скажет слова "доброй".



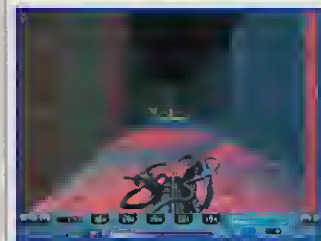
Луна, повстанцы, ММХ

БЫЛ КИЛЛЕРОМ. РАСКАИВАЮСЬ.
ПОМОГИТЕ НАЧАТЬ НОВУЮ ЖИЗНЬ.
(ГРАФИТИ НА КАРТОНЕ.
ОШИБКИ И АРИФМЕТИКА)



Вот это, я понимаю, неожиданность! Удивления — зальеся. Новый технологический уровень — кризисные пропорции добились-таки своего. Таки, понимаешь, сотворили ДуМ XXI века. Даже немножко Дюк. А жаль... Иллюстрирую мысль: игра умеет показывать себя вплоть до 1600х1280 (!). Но кроме тормозов — разницы никакой. Те, кто видел Final Doom, поймут, как это звучит.

Но рептилийки из Fentis Wolf (хз, давай — GT Interactive) при этом еще и перепалили. Текстуры получились настолько однообразные, что игра не просто играет на нервах, а давит на психику. Взорб оружия сползает, все девальвируется



красивые, классно стреляют, займут достойное место в музее, но... Да стрельба — там должен быть блок. А в нашем конкретном случае это явление наблюдается только с клавиатуры, и страшными рывками. То есть это не block, а стыдный дискретный klook.

Но самое обидное — это то, что верчение головой никому не нужно (кроме особо любопытных), а оружие является самонаводящимся по вертикали. Здрастуйте, думер. Новый год! Только этого и ждали.

Страшное дело. Монстры довольно симпатичные, но — спрайтовые! И при больших разрешениях показывают пиксели самым беззастенчивым образом. И хотя спрайтов в каждом из них под завязку, все равно как-то незрешно получается. Проблема умиротворяет вперед ногам решена с волшебной легкостью: от убийств остается лишь мучка пепла (они очень красиво взрываются). Которая, ясное дело, со всех сторон выглядит одинаково.

Самый же классический спрайтовый прокол наблюдается на столь важных для народа творениях архитектуры, как тарелки радаров. Если наблюдательный игрок будет их обходить, то он сможет проникнуться, что тарелочки аккуратно вращаются вместе с ним. Спрайт, батенька...

Ладно, можно и о хорошем. На вопрос: где тут ММХ и великие технологические достижения? — ответ есть. В RMR водится одна

красивая и сложная вещь — сценическая постановка света. Выстрели и любуйся! Коридоры переливаются оттенками. Все ОЧЕНЬ красиво. Удивляются даже какие-то отражения. Приближающегося врага чувствуешь по зареву. Эх, если б был хоть какой-нибудь горизонтчик, то какой бы в игре был закат, страшно подумать... Девушек бы водил любоваться...

Но заката в игре нет. Кейф обломан.

А жаль. Собственно, больше и говорить не о чем, проблемы лунных повстанцев интересуют исключительно лунных повстанцев; из-за убогости текстур кнопки, которые надо нажимать (нет даже и намека на трехмерность кнопок), очень трудно отличить от левых стен, поэтому уровни кажутся задушенными и однообразными, миссии затянуты (пример: перестрелять все бочки, и двери откроются — тоже мне задача!); дизайны в игре просто нет, карты были сделаны аккуратно, но абсолютно медноблестящими теориями (обыкнуться не стоит — в главной семье не без убогого, но лабиринты все равно напоминают схему пылесоса); художник если и проходил мимо проекта, то очень быстро; звуки есть, но говорить о них — себя не уважать.

Итог. Демо-версия RMR прекрасно изображает, какое замечательное освещение можно делать в присутствии ММХ-процессора. Будущего у игры никакого, стараниями "Интела" "дему" видели все, но ММХ'ом владеет, и ее для умного достаточно. Программные, писавшие модель освещения, я бы сослал на долготерпеливый, называемый Рлеу,

Что такое неожиданность? Навню думать, что неожиданность — это тогда бац — и мирнич. Нет, нормальная недетская неожиданность — это тогда предупреждали, ждали, предчувствовали, и, наконец, случилось... Вот это понашему, можно удивляться, сколько душе угодно...

Тан, значит, был у нас в Бердичеве аналогичный случай. С ММХ'ом. ММХ — это совсем не МММ, напротив, это от "Интела" и к тому же работает. Rebel Moon Rising, в свою очередь, является игрой, причем только для Него (ММХ). Чего давно ждали и немножко боялись...

там на радостях опять весь код перетискивать начал; художников, рисовавших оружие (но только их), я бы определил на работы по Blood 2, а всех остальных — в Африку, к канибалам. Польша будет.

—Х.Молот

P.S. Забыл сказать: из-за странных соотношений между нашим оружием,

оружием врага и броней динамика у RMR ровным счетом нулевая.

P.P.S. А радары горят очень красиво.

P.P.P. Но очень пыльная игра. ДуМ надрел.

Rebel Moon Rising



Свой среди чужих

OUTLAWS

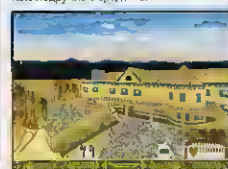
"МЕНА ЗОВУТ ВИЛЬЯМ БЛЭК,
ВЫ ЧИТАЛИ МОИ СТИХИ?"
JOHNNY DEPP, "DEAD MEN"



со стрелками, есть даже "платформы" и ролевые игры. При этом, заметьте, все лугасовские творения совершенно разнообразны — как по стилистике, так и по сюжетам, среди них нет проходных вещей...

Вестерн Outlaws, чей односторонний демо-версий мы располагаем (хз, к моменту выхода этого номера будет готов уже коммерческий релиз игрушки), — одно из последних творений LucasArts на покрытие тайной для нас и совершенно типичной для американцев тему Дикого Запада. Собственные оригинальные законы и устои, красочные скальпосборители-индейцы, благодарные молодцы-ковбои, прокурорные адвент салуны, примитивно ограбленные банки... Припоминаете? Смешно? Ничего, сейчас сориентируетесь: вы играете за экз-

маршала Джеймса Андерсона, между прочим, одного из соотечественников Вуду Копа (фанаты Джонни Ли Миллера и вестерна "Прогулка Мертвеца", возьмите на заметку). У вас помпиди дочь, вероятно, это kidnapping — дядьки бандиты хотят денег. Но денег у вас нет и быть не может (у хорошего ковбоя они не задерживаются), а потому с бандой придется разбираться лично. Используя все возможные и невозможные подручные средства.



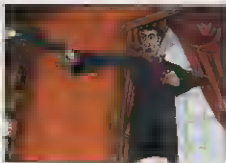
Иде-то далеко-далеко, в тридцатой Галактике живет себе компания LucasArts. Компания, приобретшая известность во всем подлунном мире еще во времена первых фильмов об Индиане Джонсе. Теперь это толстокожий и крупногабаритный магнат компьютерно-игрового бизнеса. Бытует, впрочем, мнение что LucasArts'ы — это "отпрыски" LucasFilm, и вышедши в люди благодаря Джорджу Лукасу, но ведь, господа, это неправда.

Про "подручные" и "невозможные" — это я не зря бражнул. Помимо традиционного огнестрельного оружия вам жутко пригодится собственное серое вещество — чтобы иногда думать, скажем, прежде чем далай подопл. Опять же чем копать — полнотой или чайником? А как применить по



назначению, к примеру, обыкновенное перо (в чернилах мажешь и...), и это в городе, где только и делают, что стреляют. Да, неприкрытый

дилозавпадный акцент и игрушки сам собой предполагают угадывание пальбу, хотя справедливости ради надо заметить, что Outlaws — это еще и немножечко adventure: возможность применять предметы и изменять ход событий в исторических миссиях (а



также собственно оригинальность сюжета) выгодно выделяет игру из океана родственных 3D action.

С графической точки зрения, игра, конечно, не идеальна, но и общего шарма не лишена. Все выполнено в лучших традициях LucasArts, в рисованно-мультяшной SVGA-графике: окружающая обстановка, оружие и проч. погружают игроющего в мифическую комиксоподобную (в лучшем смысле этого пошлого слова)

атмосферу, чего не скажешь о людях (читай: врагах) — проработаны неплохо, да только двумерные и гиперсхизмозуются неимоверно. Однако общего впечатления это все же не портит, особенно если смотреть со стороны — стоять за игроком и наслаждаться, как его в пятнадцать раз за час убивают. А если и издала ребята кажутся вам какими-то не такими, например, слишком крохотными, то на этот тяжелый случай остроумными авторами припасена снайперская винтовка: забрался на крышу, приложил глаз и... да, это называется избиение младенцев. Но что подделашь? Руки-то чувствуются...

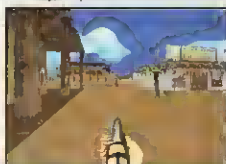
Кстати, об оружии. Его предостаточно даже в демо-версии: любимый револьвер, не менее обожаемый винчестер, ружьишко без имени, дробовик, снайперская винтовка, динамитные шашки (Duke?!), которые придется надо поджигать, а уже потом умело швырять (берегите руки, друзья!). Пистол., кулаки. Самое, к слову, эффектное оружие («в умелых руках»); противник дает дуба с одного удара; автором этих строк была до совершенства отработана следующая технологическая схема

рукоустройства: ползком вваливаешься в бандитское логово, держа при этом зажатой клавишу "crtl", и начинаешь жать "attack". Пять секунд — и кучка бандитов валется у ног. Объяснение у этого феномена простое: "наделенный богатым опытом" AI, который может и прятаться, и убежать, и даже стрелять (иногда очередями), никак не может понять-догадаться, что это ползает у него под ногами и при этом все время машет рукой. С другой стороны, так оно и должно быть — мерзкие бандиты не соблюдают святых законов Дикого Запада, и вам вряд ли будут надоедать дуэлями, поэтому собаке — собачья смерть.

Игра использует engine, скопированный с тем, что применялся в памятных Dark Forces. Извлекли сие немого старовато, но его недостатки в Outlaws почти полностью компенсируются приличной, даже стильной графикой и обширными возможностями: вы умеете перерезать оружие, прыгать, бегать, ползать, даже плавать (в местных колодцах, разумеется). Кроме того, здесь не без успеха применена такая полезная вещь, как FreeLook (аналог M-Look в Duke),



полезная в случае необходимости повернуть головой. В остальном управление стандартное и довольно простое (если привыкнуть): мышью — стрельба и обзор, остальное — клавиатура, при желании клавиши



можно переназначить. Шутер на то и шутер, чтобы резвиться в сети. Не без этого и здесь, хотя это стало уже своего рода стандартом (правда, демо-версия этой возможности не поддерживает — нужен специальный patch).

— ШР

Meat Puppet и Евгений

ЛЮДОБСТВО — УПОТРЕБЛЕНИЕ ЛЮДЬМИ
В ПИЩУ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО МЯСА...
(КНИГА О ВКУШНОЙ И ЗДОРОВОЙ)

Kronos Digital Entertainment готовят игру Meat Puppet — гостинiec поклонникам изометрии, аркад и больших симпатичных прожаренных (а можно — и легко — с кровью) кусков мяса. По странному стечению обстоятельств, персонаж — бой-дема-кавалерист девица, которую зовут Лотус (отчетливо не лошадиная, но окопозвонкая фамилия). А так как тетенька и начинаются на букву "Л", то в героине просыпается плохая скрытая тяга к акробатике и отстрелу негативных персонажей. Но поскольку до почти тезки, Лариски Крофт, героине Meat Puppet далеко, то и игра будет совершенно другая. Ха. Ха. Ха.



стратегические враги — ученые-изуверы, посвятившие себя евгеническим экспериментам (в смысле получения неполноценно-сверхчеловеков); наши непосредственные противники — побочные результаты этих экспериментов; наша главная цель — какие-то генетические ключи и полный разгром негодяев. Вперед и спьяну...

Изометрические аркады — штука специфическая. Есть в них что-то подосрительное. Поскольку все не очень удобно (не очень видно, не очень понятно...), возникает ритуальный вопрос об удобстве управления. В Meat Puppet оно (удобство) жутко относительное. То есть разработчикам, конечно, было подходить, тем более, что старались — прокрутили аж 2 (два) режима управления, один из которых чисто клавиатурный, а второй советует необходимость нажимать клавишу "вперед" и указующим перстом мыши показывать, куда путь держать. Кроме этого, мышью повсеместно используется для стрельбы. Но результат все-таки неудовлетворительный: при "дафтултовой" настройке приходится по-

рахиановски разбрасывать свободную от мыши руку по всей клавиатуре, что лично мне, давно уже отбившему пальцы в компьютерных боях и оторвавшись разуму во время последней позорки на родину, не по силам. Итог: цепляешься за стены, застреваш в темных и недоступных изометрическим реалиям улах...

Собственно, ничего радикально нового в изометрических engine'х не придумывалось уже довольно давно. Поэтому основная педаль у творцов из Kronos Digital носила название "графика". Они на нее упорно нажимали — и графика в Meat Puppet становилась все милее и милее. Разрешение 800х600 проходило как высокое, 640х480 — низкое, цвета считались тысячами. Детализацию можно разнообразно настраивать, что позволило не требовать от компьютера слишком дорогих железов.

Оттого и "смотрибельность" (не путать с играбельностью!) у игры высока: художники расстарались и обеспечили персонажей уймай опорно-двигательных фаз, стены налепили разнообразием текстур, наворотили кругом бездну непотных конструкций и лопушек, а над пламенем огнеметов, дымом и другими полупрозрачностями, верно, и вовсе гудилась особо гениальная команда. Наконец, занесите в наградной лист почти трехмерные уровни

("почти" — не из-за недостатков графики, а в силу того, что изометрия и фиксированная камера не позволяют многого увидеть, и уровни разрабатываются с полнотой минимизации недоступных мест — следовательно, получаются "завыернутыми"), полезную (и очень аркадную) систему подсказок, возможность крутить-вертеть оружием (оставьте голову в покое), прыгать, посягая на гимнастические титулы известных персонажей...

Канибальский мир Meat Puppet, в котором от бегающего, летающего и пожираемого мяса очень скоро начинают рубить в глаза, воспринимается очень мрачно, давит на психику и пугает гадкими монстрами. Чем принято дополнить подобные художественные находки? Вуком. Это и случилась. Мерзостные зловки, режущая ухом палящая, стоны окровавленных в боях за мясо зомби и очень странная музыка — тяжелый коктейль, обостряющий восприятие и снабжающий игровой мир массой утешающих мозжечок оттенков.

Поскольку градущая полная версия обещает массу оружия и некоторое количество подбиравемого инвентаря, а каждый уровень отличается четкой задачей, которую необходимо выполнить, игра может быть отнесена к числу интересных и даже, не побоюсь этого слова, стоящих. Графика опять же. Есть чего ждать. Поклонникам.

— Х.Мотолг

Действие начинается в мрачных псевдобольничных (или скоболобничных?) казематах с интерлюдией угловой котельной номер 17 города Люберцы. "Мы", как сказано, — это женщина, приятная во всех отношениях; наши



издательский дом «ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР»

**Крупнейший
производитель
Video CD**



ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ МАГАЗИНЫ, ТОРГОВЫЕ ДОМА,
ИЩЕМ РЕГИОНАЛЬНЫХ ДИЛЕРОВ



Тел.: (095) 969-1186

E-mail: iddk@extranet.ru

WWW: <http://www.homecomputer.ru>

Приглашаем
к сотрудничеству
авторов игровых и
мультимедийных
проектов

946-0802

классика мирового спорта на CD

**ЖДИТЕ
В МАЕ**

**Мультимедиа
Энциклопедия
«Спорт от А до Я»**

Все, что Вы хотите
знать о спорте!
Более 9 часов живого
видео на 3-х CD.

**Уроки тенниса
Андре Агасси**

Прекрасное пособие
для желающих научиться
этому чудесному
виду спорта.

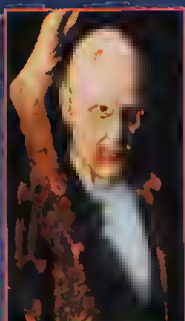
**120 лучших голов
по футболу**

Потрясающее
зрелище для
всех истинных
любителей футбола!

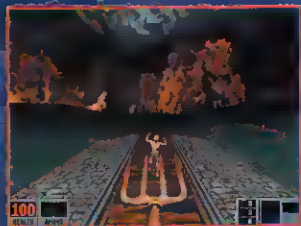


Кровянка, или Ощущение крысы

Приходит человек в себя после долгой и продолжительной смерти (милейшая старушка с косой, помните?) и узнает (о себе же) много неласкового. И начинает нервничать. А вы бы не начали? То-то. Но герой игры **Blood** (то есть вы — в сотый раз) при этом еще и неоднократно поруганную справедливость начинает восстанавливать. То есть стрелять и мучить. Без расклевывания утюга на голый живот, но тоже эффектно и с контрольными выстрелами в затылок. А что, собственно, в этом странного? Жизнь такая, жанр такой, все, братаны, и без рассусоливания понятно, и лишь определенные успехи эволюции налицо. А сказок вам создатели всегда расскажут. То есть налетут...



тем, что принято называть напряженным сюжетом, разнообразием монстров (восьминадцать штук лишь в первом шароварном эпизоде), комплектом магических бонусов (ими забиваются лишние кнопки клавиатуры) и обилием странно действующих конструкций. Разработчики пустили в оборот все, что подвернулось им под руку. Скажем, действие может происходить на движущемся поезде: бесчинства, творящиеся на колесах, по-киношному красивые, динамичные и рождая массу аллюзий кинолентного же толка...



цельна (можно сказать — монолитна).

Возлюбленный мною образ монаха со шмайсером наперевес в любом другом случае смотрелся бы как тугой прикол. Право же, это он и есть. Но в сочетании с другими, столь же безмысленными штучками создается настолько спасенный мир, что претензии к

Ловорю точно: в нолем году в какой-то области человеческой деятельности насилие стало намного меньше. Это очевидно, потому что в компьютерных играх 1997-го кровинки унд кровянки унд кровульки унд сукровицы унд не-волицы прибыло несомненно. Прямо поповодье, паблодаемое невооруженным глазом. При этом бесспорно и еще одно: до выхода благословенного издателя заезавищащего пешеходов CarnageDoll'a от SCI (см. наш "Первый взгляд") лидером по выжиманию и нетеснению красной жидкости будет почетный донор Blood, унаследовавший от дальнего родственника Duke Nukem

3D не только engine, но и страстишку к пинанию голов (чужих) нижними конечностями (своими). Так вот, в новой игре, shareware-версия которой была любезно передана нам авторами, кровь брызгает повсеместно, фонтанами бьет из пришибленных врагов, струится из местных футбольных мячей... Но, заметьте, зрелище это отнюдь не отвращает. Даже меня, старого не-израженца и противника корриды на летном поле в любимом Тулузе, что так далеко от варварской страны Испании. А все почему?

А все потому, что речь идет о сильно развитом DN3D engine, навороченном gameplay'e и сюжете, массе тонких североамериканских шуток (если такие, конечно, существуют в природе) и, вообще говоря, о хорошей, веселой, переполненной беспросветно-черным юмором игре, которая, во-первых, придется по сердцу поклонникам Дюка, и многим любителям беспредельной стрельбы — во-вторых. Monolith, бесспорно, выложился и смастерил Нечто. Shareware-версия Blood блещет

П риключающееся можно объяснить примерно так. Бывают высокие штаны — там есть своя солидность, определенная скромность набора инструментов, в результате создается что-то бесспорное и авантажное, возвышенное и с претензией. Словом, вы все поняли. Бывают стили попроще, использующие элементы более яркие и дешевые, избыточные, колоритными тонами и кричащими нотами. Создать органичное и цепляющее творение в "стиле пониже" сложнее, поскольку отдельно взятые элементы слишком крикливы и вызывают отчетливое раздражение. Беспорный успех данной игры в том, что, относясь именно к низкому жанру и к низкому стилю, она очень органична, продумана и



Дюковой дубизне застревают в ловушке. Хотя унш счастливого американца заметны...

Цельность игры настолько важна, что в ее обсуждении совершенно не хочется ничего раскладывать по полочкам. К примеру, в Blood'e досаждают крысы. Можно, говоря о монстрах, сыто изречь: "...крысы, зомби, монахи с автоматами..." и так далее вплоть до босса. Плюс упоминать во всех пунктах звук, AI и тому подобное. Но при этом **ПОТЕРЯЕТСЯ ОЩУЩЕНИЕ КРЫСЫ!** Ибо не то важно, что крысы издают





натуральный и узнаваемый звук (что верно) или отнимают много жизни. Великолепно другое: в игре создано ощущение крысы: дрожь от измерения у заматившего под ногами эти горстки пикселей (что тоже верно — спрайты, они и в хорошей игре — спрайты), бесстенный стрейф и автоматная пальба направо и налево.

Так, с "ощущением крысы", проходит вся борьба с кабболой. Все твари, обитающие на уровне, скланы не столько красотой спрайтов, сколько законченностью вызываемых в игроке чувств. Всевозможные предметы, случающиеся в гамме, живут совершенно внятной жизнью, и зомби вылезают из могил так, как вам это когда-то снилось. При таком раскладе не так жалко, что лежат они вовсе не на запад...

Иначе говоря, если нас уже заинтересовала игра, в которой головы слетают с плеч, пули оставляют не стенох следы, связки дла нами-та "дрикуриваются" от зажатых Zirro и взрывают проходы, способные привести к выходу, то логичным будет рождение интереса к графике или, как говорят особо бойкие наши читатели, к "движку" (англ. engine). Ответ такой: жил-был DN3D, с момента выхода группы товарищей из 3D Realms его непрерывно совершенствовалась, доводя до коммерческого состояния, и Monolith правил головы вслед за ними.



Эти усилия привели к мощным косметическим изменениям. Игра поддерживает огромное количество разрешений, в которых смотрится очень впечатляюще: спрайты подготовлены с расчетом на максимальное качество. Качество соотнесено со скоростью, что немаловажно,



В роли отпора являвшимся волям, что Duke Nukem вовсе не 3D, Blood отличается подчеркнутой трехмерностью театра военных действий. Лестницы, балконы, многоэтажные строения инсталлированы с расчетом на затыкание пасти зрячим этого engine'a. Мне, например, ее заткнули. Можно до бесконечности настаивать, что заплотнение под шкаф, до крайней мере, в существующей реализации, противостоит, но и то критерияльное управление шеей, сращенной со стволом, зажатым в левую руку, название которого произносить уже бессмысленно (пусть это будет "традиционное мотологическое целенаправление в вертикальной плоскости"), тоже работает, да так, что попользования просто отдышат. Собственно, это все, и никаких особенных наворотов "супер-3D-реализма" в данной игре нет (да и быть не может), разве что имеются вполне правильные тени и очень качественно сделано освещение, динамическое и хорошо понимающее, что свет — штука цветная. Конечно, тут далеко до изысков Rebel Moon Rising (см. выше), но ракета в темном коридоре смотрится на твердую четверку с плюсом.

Н о есть есть сочные, супрематические цвета, есть разнообразие текстур! Художники поработали на славу. Игра не столь безбрежно цветаста, как дядя Дюк, и не так заморочно мрачна, как палаша Quake. Любой уровень радует грамотными цветовыми сочетаниями, разнообразным оформлением, ладно скроенными интерьерами. Все на местах — и могилы, и вазоны с цветами.

Пристально штудированные Blood-дизайна и сравнение ощущений от разных игр приволят к забавным выводам. Несмотря на гораздо большую, чем у любого иного клона "дяди" реалистичность и возможность отождествления с персонажем (в качестве чувства от игры), Blood вызывает ощущение не то хорошего мультфильма, не то странного комикса. Например, монстры порой горят, и делают это очень по-голливудски. И, знаете, я не склонен относить это к недостаткам (явление природы очень красивое, безо всяких шуток), но что характерно: в играх, основанных на Q, всякая зашкоченная кнопка смотрится мопументально, а самая сложная конструкция в Blood выглядит, как картонная декорация. Единственное разумное объяснение — спрайты плохо совместимы с тенями — кажется мне недостаточным. Фокусы с перспективой, несколько менее убедительной в Blood, чем, скажем, в Quake, тоже не истолковывают этого явления.

Ясно одно: Blood берет за жабры реализм не графикой, но ощущениями. Причем создаваемый эффект интересен тем, что нет никакого желания расписывать говорящие алтари и хитрые конструкции: мир Blood и все его приколы рекомендуется попробовать самому (на зуб, глаз и слух). Каждая фишка этой весьма оторванной игры расчитана как приятный сюрприз.



В lood — семимиллиный шаг вперед. Если у вас не наблюдается неслучимой и запущенной дуокофобии, то это для вас. Если вы, подобно автору этих строк, страдаете данной болезнью, то попробуйте новую игру в качестве лекарства. Раздражающие глюки от дяди Дюка исцелены — теперь можно все настроить, даже в процессе игры, менять разрешения на ходу и раскладывать хитрые



действия по клавиатуре так, как взбредет в голову. А вам ведь взбредет...

— Х.Мологов, дуокофоб и кзейкофил, лидер движения "В XXI век без спрайтовых монстров!"

P.S. В порядке анонса: на полной CD-версии, как только она будет выпущена, треками будет записана музыка от Type O Negative (хотя и "шароварные" миллишники — ничего).

Системные требования:
Pentium 75,
16 Мбайт RAM,
27 Мбайт на HDD
(для shareware-версии), MS-DOS/
Windows 95

Blood (shareware)

★ Monolith
★ GT Interactive

80% ГРАФИКА
89% ЗВУК
92% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

91%

Публичная дуэль и дуэль ти

Итоги конкурса красоты

приз в номинации "Смотрите, Шура, что можно сделать из обыкновенной швейной машинки
Зингер" получает Quantum Axe-press за **Shrak for Quake**,
приз в номинации "Мы любим Q" — Hipnotic за **Scourge of Armatag**,
приз "За вклад в мировую культуру" — Matonof88Shumoff за работу Russian are Singing.
Все по справедливости, главный приз получен в прошлом году...

Вот уже год я хвально (заключено) id Software, но упустил одну вещь, о которой спешу доходячиво объяснить. Непокон иску создателям нравилось убивать тоскующий народ бледном под названием "Поучните продолжение!". Тут все очевидно. Но издревле покелось и другое: любитель итер хлебем не корни, а да! поменять в работающем продукте звучки да картинки, да и вообще научно доказать, что руки у охотников помогать и переселять на свой лад чешуешь беспримыно.

На подобное возмужны две реакции. Первая, общепрозрачная: все зашифровать, закодировать и закрывать, чтоб не хакали (надо было заставить неграмотных взгоров копират уважать). Иредка мэл-элзтора дадут, и то — кривого и испогного.

Напротив, id, утя опят предыдущих поколений, поступила вполне рационально. Вместе с игрой, вышедшей Q, была создана уникальная программная система — с открытыми спецификациями, богатым набором инструментов и собственным внутренним языком программирования, с помощью которого можно создать в игровом мире любое (почти) явление. Создать игру в графической Quake, управлением Quake, наделенную потенциалом Quake, но отличную от Quake всеми объектами, — не такая уж большая проблема, благодаря QuakeC и открытым спецификациям.

Результат такого подхода — появление Shrak и Mission Pack #1: и перспектив — еще несколько названий, о которых в настоящей мере можно говорить как о самостоятельных продуктах, самостоятельных программах, но... играх for Quake.

Итак, вот мое мнение без лерей, окна арсенала... Но! Посреди мрачной залы — кнопки. Опыт гонит на все, нажимаешь — полжизни "спасается" выпавшей из стены лерей. Вперед! Дикониний светлица, ханяний напиев "Normal"... В общем, и EXU УЖЕ удобополитно — играем и Q. Впрочем, дальнейшее устройство зала таково, что египца я нашел "Nightmare", а уже потом — похда на уронець...

Первые несколько минут все было как всегда: дикий рейчек Doom'd Dimension, ничего не вызывая удивления, пока из-за опни туных трайтов не вылез омерзительный скорпион и не начал больно-пребольно ипать подлами. Тут что-то не так, подумал Штритш, вынул консоль и ввел "inpiree 9" (не GOD же набирал!). Присмотревшись к оружию и обнаружив, что ключовки "ч" и "в" заняты странными устройствами, Штритш вновь подумал, что здесь что-то не так.

Quake Mission Pack #1: Scourge of Armatag, илдан Hipnotic, отплатмояван Activision, украден пиратами (шутка), — аккуртное, выполненное с большой любовью и уважением к стило развитие идей и сложное известной игры. Пасудийей ишбелер мирно соеветствует со странными дуоуловыми и очень долгорумными созданиями: QDipave выглядит как ролдай, а Rocket Launcher дополнен элгантной многостеволенной лазерной пушкой. Развитие и сходства между Q-напой и обласканным id Q-еином (этот add-on именуется официально) напоявляют взаимоотношения между первым и вторым DOOM'ом: тут оружье чуть поправили, там уровень слегка "поднапанили"...

А ВЧЕРА ЗАКАТ ТАКОЙ БЫЛ.
ВЧЕРА ЗАКАТ ТАКОЙ БЫЛ.
ВЧЕРА ЗАКАТ ТАКОЙ ГРУБЕЙ...
"ЗВУКИ МЯ"

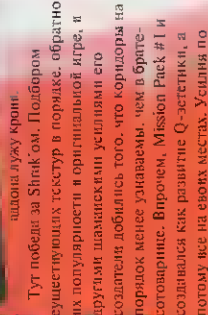
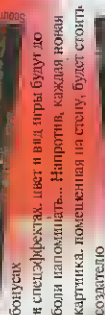
Уто это с нами? Где это мы? Деваться некуда, выбирайся неустойчивый уронень елоднсти и паднем и телепорт. Но что-то все равно не так: вроде бы набрало "quake.exe game v1.06", а тирифт словосочетания "new game" поменялся. Вроде бы на консоли написано "Quake v1.06", а панелька с оружием радикально отличилась, да и той же консоли в качестве фрон какой-то паук, а не любимая буква афайнати. И выходы оттого-то не от той. Моенна (образца 1896 года, если запаматолани) — стрелает жуть какая, лерейными пельешками. И топоры нет, кончатся патроны — ложись в гроб.

Да не пугайтесь вы, тономогие, сказала добрая воспитательница, это Shrak, плохой дядька, олицетворяет зло, рассказываю, по убиваем только на последнем уровне, а их десять. Засея все ниже. Лишь цель общан — всех уложат, выйди секреты и включишь ношый уронень елоднсти, тем самым готовя себя к деаинации. Так молвила синная напаяница передана, а некоторые из уронней претендуют на знание что уронни мелководны (это в еети хороши, а соло можно и заскучать) и их не так уж и много. Общее количество оружия и приравненных к нему предметов — десять штук, все болушь переданы, а некоторые из уронней претендуют на знание исследований архитектуры. Половины ередаети смертоубийство отличатся от Quake овекого не только технически, а еще и психологически. Матриеский оттовок боевых устройств конечно, не делает Shrak ролевой игрой, но некоей атмосферой напояняет.



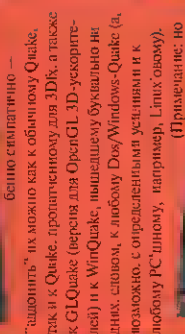
только к полной, а не *выпуклой-веретну*) При этом улучшение графики аллонов прямо пропорционально улучшению графики "папочки".

Можно сосредоточиться на глёмдее и сопоставляющим ему словесам. Первый аспект — карьерный интересует автора этих строк, — каталогизация и география уровней. Дело в том, что и до глобе или недовостроу допущения промашку, умудрившись "защит" текстуры степен в основной раск. Итог: какими бы старательными ни были отличия в монистрах, оду:шн.

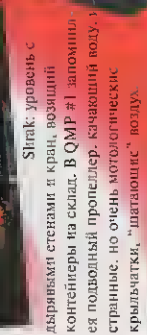


конюшня всегда приятна. Экономика журнального места — густейший слой: здесь бы полные яблони и устрицы, естественных сетей прыжков и системных требований все уже сказано.

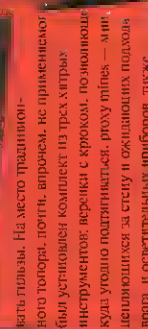
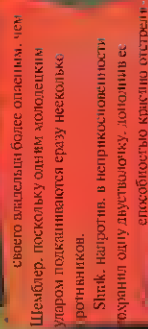
Перекладывай. Понятно, что по этим характеристикам add-on'ы не должны отличаться от того, к кому присоединяются. Но что

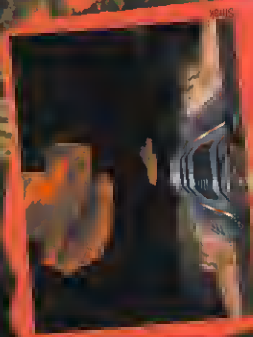


выпуклых конструкций, экзотических
мостов и движущихся лестниц, мигров
колесов и загадочных шипов даром не
прошли: обе игры сложные или, по крайней
мере, не хуже первоначальника по сложности
архитектуры и инженерным сооружениям.



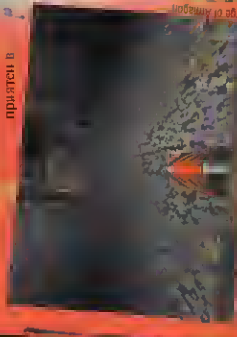
дизайно- и политех. паролу баче интересна коллекция оружий. Социал-революционеры же разное оружие перерабатывали и даже приносили (принесли елины приносить к стенам). Кроме того, появились все новые способы расколоть аккумуляторы латерной многострельной пушки, измучивая их до предела, расколоть от стены и огромной толпой, при наличии боеприпасов многократно морданы все живые вокруг себя и атакуются.





Scourge of Armagon

Системные требования: обе игры требуют полнов. версии Quake, совместимого компьютера, рекомендуемая 16 Мбайт RAM



Scourge of Armagon

Ближняя боя. Ракетница напоминает предшественницу (разве что крепится на плече и освещается лазерным

Scourge of Armagon

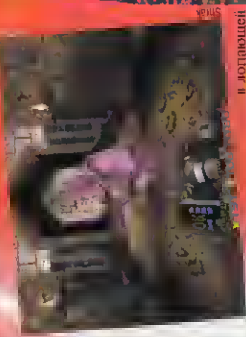
Quantum Arkxees

★ ИГРАЕТСЯ ★ АКТИВНО ★ ВТ (фактически)

90% ГРАФИКА 90% ЗВУК 90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

принесли, хорошо работавшими в темноте и меняющими свет точки при заведении на цель). Остальные оружие — полная экзотика: Flak и Mkr "летит добро" на перемещение монстров на сторону игрока (действует не на асса, но очень эффективно); ракетчик подвывает на расстоянии выжидать врага бойчиком, раздувающим, летящим



Scourge of Armagon

своего мишени (именно этой штукойной добивается сам Shink). HFG 2000 истощает супостата часто-часто подпрыгивать и таранить, голую лопоту. Слова, каждый вид нуждается в собственных "патронах", а значит — нет ни какой взаимозаменяемости. Ну и был с ней.

Забавно, что, напугав свои головы, мечтая о монстрах, оба истощились без кольчатых глаз и... скорпионов. Что-то в этом "звезде зоолога" примало их настолько, что различия в экстерьере оказались минимальными.

Скорпион от Нироты потребует вас твоезми, а его QA-близнец бьет током. Что до плагиату-оних огов, то, видимо, это просто напугивало (данный я сразу про WarCraft вспоминаю). В SA новые монстры пережесаются старыми добрыми галатями и огами, органично их дополнив. в Shink же — сплошь открывания, лопаты и замствования Shink у прот.

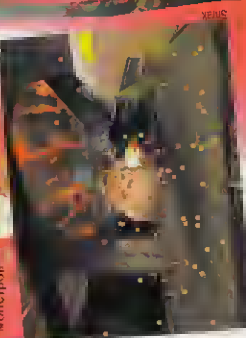
Главные монстры, Shink, как личность, несомненно, дружелюбнее. Последняя мелкотравчат и инпоинет сильно продвинутого кибермонга, заподозренного оружием, отобранным у всех монстров игры: первый же неграженен



Scourge of Armagon

нобые (ни каждый ваш выстрел по сто "ирена" выпадает ланка черной или крабов, но это судябы, ным токс не дано, зная, что у нас виртул). К тому же, есть в паре, что-то редное, он утасам н

QA, работа над своим проским, рсика компенсировать небольшое количество монстров



Scourge of Armagon

исперсезленного перехода с уроны на уроны. Минова очередной этап (платеж) — и терминологию (игра), мы попадаем в hub, связывающий весь игровой мир телепортациями. Наживаем кнопки, открываем двери и отправляемся на очередную бойню. Однако прежде требуется отыскать очередную телепорт, что порой является митрой заданкой, ибо hub — большой и несколько неслотный. А так как там есть лив, то кривоукне и пржи лего могут погубить и между уровнями. По всей видности, вход на секретный уровень находится там же...

Словкой прохождения уровней у Shink юбные хороши: есть какая-никакая пель — надо отыскать некую (ипроче, хорашо замстную) картонку-плату-шкраску и, стигонив эту дель, бежать к выходу

И последнее. Репутация-америк подерминают шару Quake как самой старой игры года. На солперсено пришли и голову мысля, об уроним для игры в "захват флага". Насколько, что само подделается с вами соотвешными на этот счет муп пелас — после выисания пелас



Scourge of Armagon

исполон (попругу говору, я пока не напугам). Есть и "обычные" апгрейды. Все до хороши и интересно. Но нахипустит и аскалот юнкисоний! эфркт, набухавший как в сетевей, так и в аплотельном-тепской игре: брыз старая Q, с новыми кодами "твар" укалывае каки-нибудь ебл и — напугам-сеза ипрот с новым оружием, юным пипетером и новым монстрами. Такая канскция прогнотит несласные аперсезение и даст новел для массовых мистификаций. Уга, товарищи!

— X.Martinez

Shak for Quake

Quantum Arkxees

★ ГРАФИКА ★ ЗВУК ★ СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90% 90% 90%



Diablo
Settlers II
Gene Wars
Privateer II
Heroes Of Might & Magic II

подробное описание
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

и все лучшие
игры 1997 года
теперь будут
продаваться
с подробными
оригинальными
описаниями
на русском языке,
дополняющими
вложенную
английскую
документацию.



Hot!



ELECTROTECH
multimedia

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru

МАГАЗИН
тел.: (095) 921-77-77

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ - ЭНЦИКЛОПЕДИИ - ОБРАЗОВАНИЕ - ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ - ВИДЕО CD

**Завораживающая реальность
трехмерного пространства**

**Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров**

**Скорость, которая
убивает**

**Разнообразное
вооружение
и средства
защиты**

**Возможность игры
по сети или модему**

Boynor

TS GROUP

PC CD-ROM

Бука

**Завораживающая реальность
трехмерного пространства**

**Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров**

**Скорость, которая
убивает**

**Разнообразное
вооружение
и средства
защиты**

**Возможность игры
по сети или модему**

BOYNOR

GROUP TS
PC CD-ROM
tsuka

Boynor

Boynor

**Завораживающая реальность
трехмерного пространства**

**Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров**

**Скорость, которая
убивает**

**Разнообразное
вооружение
и средства
защиты**

**Возможность игры
по сети или модему**

TS GROUP

PC CD-ROM

Бука

Boynor

Boynor

**Завораживающая реальность
трехмерного пространства**

**Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров**

**Скорость, которая
убивает**

**Разнообразное
вооружение
и средства
защиты**

**Возможность игры
по сети или модему**

TS GROUP

PC CD-ROM

Бука

Boynor

Boynor

**Завораживающая реальность
трехмерного пространства**

**Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров**

**Скорость, которая
убивает**

**Разнообразное
вооружение
и средства
защиты**

**Возможность игры
по сети или модему**

TS GROUP

PC CD-ROM

Бука

Boynor

Boynor

**Завораживающая реальность
трехмерного пространства**

**Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров**

**Скорость, которая
убивает**

**Разнообразное
вооружение
и средства
защиты**

**Возможность игры
по сети или модему**

TS GROUP

PC CD-ROM

Бука

**Завораживающая реальность
трехмерного пространства**

**Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров**

**Скорость, которая
убивает**

**Разнообразное
вооружение
и средства
защиты**

**Возможность игры
по сети или модему**

Boynor

Boynor

TS GROUP

PC CD-ROM

Бука

Boynor

Boynor

**Завораживающая реальность
трехмерного пространства**

**Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров**

**Скорость, которая
убивает**

**Разнообразное
вооружение
и средства
защиты**

**Возможность игры
по сети или модему**

TS GROUP

PC CD-ROM

Бука

POD'ЛОСТИ НА ТРАССЕ

Я ГОНЩИК, Я ГОНЩИК, Я ГОНЩИК!
НЕТ, ТЫ ТОРМОЗ, ТЫ ТОРМОЗ, ТЫ ТОРМОЗ!

"НОЛЬ"

Любовь к быстрой езде — явление интернациональное, а не только русское, как утверждал когда-то один долгоносый классик. Прокатиться с ветерком хотя бы все — и русские, и англичане с американцами, и чучки на оленях. А как иначе можно объяснить этот бесконечный поток вариаций на тему "Обгони-Всех-И-Доберись-До-Финиша-Первым-Или-Умри", крутой правый берег которого простирается от Silicon Graphics, самые полноводные места припадают на PC, и дальше, дальше, через всевозможные консоли и приставки до промируемых калькуляторов на левом пологом бережочке. Бессмертная, как Тейлс, идея до скончания веков не оставит производителей таких продуктов без хлеба с маслом. Но хлеб этот будет трудовой, честно заработанный (если будет, конечно), потому что даже ежикам из Ташкента ясно — в техническом плане такая игра должна быть совершенна, каждое новое творение должно быть явно лучше всего, что было прежде, а значит — ни на секунду нельзя покидать передний технологический край. Французская компания Ubi Soft, давшая миру симпатягу Raimon'a, обошедшего, кажется, все игровые консоли, понимает это не



хуже нас с вами. Поэтому ее новый продукт с коротким и звучным именем **POD**, только успев появиться, уже прочно связан в сознании особо информированных игроков (опять же — вроде нас с вами) со сверхновым Intel'овским изобретением MMX.

Те, кто обычно пальцы держит вместе и не в состоянии оперативно реагировать на все нововведения буржуинов, пожалуйста, не пугайтесь. Обладаящий очень быстрой графикой, **POD** весело и шустро бежит и на

"обычном" "Пентиуме". Но, будем справедливы, максимальное качество визуальной графики можно получить только на MMX-машине. Интересно, что, узрев MMX, игра горло отключает пункт меню "graphical options", предварительно определяя все параметры на максимум: любуйтесь, мол, в добровольно-принудительном порядке. А любовать-то есть и что. Очень красиво "годола", в которой проложены трассы, вызывая своим теплым сиянием воспоминания о детской машинке, которая в солнечные моменты мигала разноцветными огоньками. И хотя, к сожалению, мы не любим прямые углы, зато обожаем крупные окна и



яркие "кряшущие" цвета. Как приятно, свалившись с узкого мостика, смотреть ни испугавшись тебе навстречу окна длинного предлинного небоскреба. Великолепные текстуры отменно выглядят не только издали, но и вблизи — пейзажи не пугают. Отличная детализация и трехмерность — особенно очевидная для счастливых обладателей MMX, для которых к тому же припасена немалая глубина прорисовки и потрясающий frame rate.

Наблюдать за процессом можно, как водится, "болтаясь сзади", причем в двух вариантах — подальше и поближе, и непосредственно из машины. Последний вид особенно приятен, поскольку перед глазами не маячат ни капот, ни громоздкая панель управления, и кажется, будто мчишься по трассе, лежа на животе.

Можно также шикарно переключать вид с оной машины на другую, следя (только следя!) за трассой глазами соперников (всего в гонке участвуют 8 машин, включая васшу). Сделано это, наверное, для того,

чтобы, добравшись в конце концов до своего родимого экипажа, обнаружить его торчащим из ближайшего столба...

Не простилазку. Ясное дело, он 16-битный стерео, мотор ревет, удары, скрип тормозов, свист ветра и все такое прочее. Но с этим вроде бы уже все справлялись научились. Изюминка же аудиосопровождения **POD** в том, что здесь поддерживается режим Dolby Surround! У нас всего две колонки? Это хуже, но если выходы видеокарты подключить к Dolby ProLogic-процессору из вашего домашнего видеотеатра (пальцы все шире и шире), то, обложившись пятью колонками (плюс сабвуфер), вы получите непревзойденный эффект присутствия. Только представьте! нас догоняют, и в наши уши врывается рев "дражеского"





васищи... сел в пилотское кресло, и вот уже вы сидите в нем. Связанно это с интересным моментом: зеркала заднего

Системные требования:
Pentium 100+
(лучше Pentium 133),
16 Мбайт RAM,
4-скоростной CD-ROM, звуковая карта, Windows 95 (не помешает джойстик/руль)

видения, вырывается мгновенно, справа и слева! Соперник почти настигает вас, и оживший вдруг сабвуфер начинает «прессовать» вас и без того ушащенное дыхание волнами рева от чужого «движка». Словом, эмоциональная насыщенность игры с таким звуком возрастает едва ли не на порядок.

РОД-дизайн выполнен в домашнем «техно-ленд»-градничковом ключе, все меню — из «рабочего железа» с потеками и потерто-стями, каждое авто — эталонный гибрид «Формулы-1» и лужичевского броневичка — типичное творение сумасшедшего инженера. Творения, как водится, снабжены неким набором разнообразно сбалансированных параметров — скорость, приемистость, тормозной путь, управляемость и прочность. Прочность в этом списке не для блесну, едем-то в броневики, а значит, придется и подкачать: и танчики, и друзей-соперников.

идея нет, зато есть более современное и новаторское устройство — некий экран, который схематически изображает план участка трассы вокруг вашей машины. На этот экранчик полезно периодически бросать взгляд, чтобы, зайдя в приближающегося супостата, бойко поставить корму своего бронированного бойца прямо перед носом его «крыла на колесах». Он, само собой, потеряет и скорость, и управление, ступнется, растеряется, врежется куда-нибудь, а у вас, как говорится, только выправка прямая старт и наглости прибавится. А там и до победного финиша, глядишь, всего ничего! Разумеется, точно так же надо следить и за аналогами

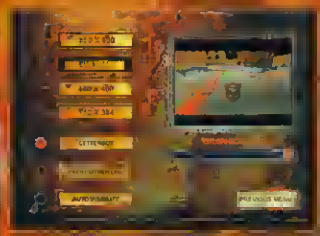
данным, мотивировать, своим крепким, извините, выражением, залом.

Трассы (16 дуг в 4-х ландшафтах), как обычно, полны всяческих препятствий и неожиданных продолжений, так что, впервые попав на очередную помойку, даже и не понимаешь, куда теперь деваться. Еще один излюбленный способ запутать водителя — дорожки вдруг обрываются и продолжают перпендикулярно самой себе. Здесь возможны варианты — можно крюк сделать, а можно срезать по другой трассе.

Трассы (16 дуг в 4-х ландшафтах), как обычно, полны всяческих препятствий и неожиданных продолжений, так что, впервые попав на очередную помойку, даже и не понимаешь, куда теперь деваться. Еще один излюбленный способ запутать водителя — дорожки вдруг обрываются и продолжают перпендикулярно самой себе. Здесь возможны варианты — можно крюк сделать, а можно срезать по другой трассе.

Для многих любителей шоттаков общее приятное впечатление от этой

смазан отсутствием стрельбы, мин, возможности давить прохожих и крушить все на своем пути. Что толку от богатых стевых возможностей игры (в она поддерживает полный аджеильменский набор — мбдем, ЛВС, Internet), скажут они, если нельзя...? Действительно, Ubi Soft'овцы, собрав под одной крышей самые современные технические достижения, строго соблюли неписанные правила классических футуристиче-



аркадной гонки будет



ских автогонок. Наверное, это и к лучшему: хзвтит стрелять, давайте радоваться чистой скорости!

— Денис гусаков

От редакции. В конце мая московская компания «Акелла» выпускает полностью русифицированную версию РОД'а. Приятно!

★ Ubi Soft

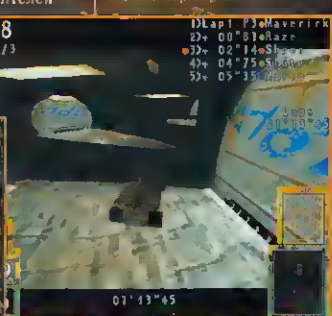
95% ГРАФИКА
90% ЗВУК
70% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

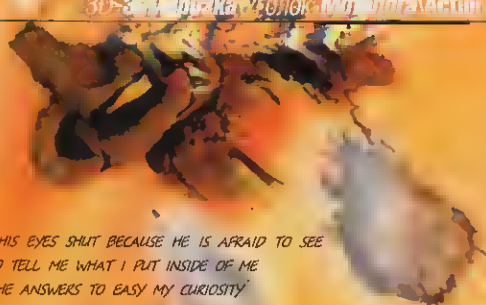
хамскими действиями со стороны РОД'ых товарищей по трассе.

Попутно замечу, что динамика местных авто далека от совершенства, что, вообще говоря, не удивительно — броневички! Поэтому основа игровой тактики сводится именно к тому,

чтобы, раскидав всех по сторонам, больше никого вперед не пропускать, встречая жаждущих



без башни



HE SEWED HIS EYES SHUT BECAUSE HE IS AFRAID TO SEE
HE TRIES TO TELL ME WHAT I PUT INSIDE OF ME
HE'S GOT THE ANSWERS TO EASY MY CURIOSITY
HE DREAMED UP A GOD AND CALL IT CHRISTIANITY

[NIN]: HERESY

сти бы я написал о **SlamScope** от **Viacom New Media** (издатель **Virgin**) некоторое время тому назад (скажем, когда игры еще не было и в заводе), то наверняка получился бы очень елейный текст, и на меня посыпались бы тонны злобных писем от любезных читателей, которым эта игра снилась в домовине в кипенных лаптях.

Но ныне, по прошествии
-ного времени, я остепенился
и выискал философский
способ воспринимать это
райне неоднозначное явление
аркадного мира. А потому —
слушайте и мотайте, как надо
воспринимать историю о
нестандартных методах лече-
ния, мишках-шреддерах,
психоделических ежиках и
"сдержителе, приобретаемом
отчего-то под водой".

пытаться протечь ее без читов и одним духом. В игре не случайно нет сэйвов, а уровни усваиваются одновременно и с надрывом. Не надо пороть горячку, господа. Надо блаженствовать.

Скажем, получать удовольствие от фоновой музыки, бережно накатанной God Lives Underwater. Трек (записанный в каком-то хитром формате, делающем музыку чувствительной к накалу страстей в игре, но не позволяющем засунуть КД ПЗУ в музыкальный агрегат) должен служить доказательством, что альтернативные бригады учуют при необходимости и "техно" сбавить, причем агрессивнее. А для тех, кто, упавнув от игрового звука, подумает о GLU что-то не то... — на компактe имеются три видеоклипа, живо демонстрирующие, что обсуждаемая команда может гордиться грубым и грязным гитарным звуком, а не только сгиттланн

Можно наслаждаться
и провым миром. Тут есть
варианты. Например, можно
упиваться отличным 3D, не
вызывающим никаких
претензий, изобилующим
сложными трехмерными
объектами, хорошо выписан-
ными телодвижениями этих
сваих объектов, ну и (как
теперь принято бахвалиться,
куражиться и фырка-
ть унылыми словами) — endig'e'om.

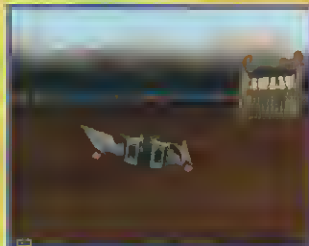
Другой вариант — кайфовать от собственно игрового мпоздания и его психоделики. Каждый мпз — плоский полигон для страшных

экспериментов под открытым небом (борьба с клаустрофобией, вызванной у игроков обилием штурвов). На нем творится такая психоделика, что хочется эвакуировать ежиков назад в Ташкент, потому что себя-то давно не жалко, а за ними будущие и будущие.



Начинается весь этот кошмар с явно процерефлексового сооружения в центре площадки, которое нам еще пригодится, поскольку там-то и выход. Ужаснувшись скульптуре-архитектуре, можно отправляться на свободную охоту (дверей или других ограничителей порядка прохождения уровня в хозяйстве не имеется). Правда, охотников нв вас будет тоже достаточно. Пример: на первом уровне недалеко от творения г-на Церетели мирно пререстраивались между собой два отважных тигра. Завидев ваше транспортное средство, они мгновенно переключают свое драгоценное, но, увы, совсем не на звезды.

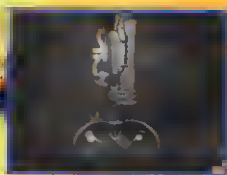
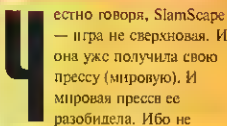
По этапу ферментируют (бродают, конечно) плюшевые мишки (shreddy bear) с очень длинными згрёбистыми когтями, носится заведомо умалишенный паровоз (во всем мире ему интересны только вы,



остается выяснить, кто проворней), включается неслыханные пиротехническо-формирования (единственный смысл существования которых — быть произведенными и ракетой взметь в свод небес; благодаря чему эти бестолковые и смешные обривзины могут быть использованы как средства ПВО). Игровой мир похож на внезапно дошедший до белого каления Парк культуры и отдыха им. Листаева — со смертельно опасными воздушными шариками (подлецы умеют зубасто улыбаться) и полным комплектом качелей-каруселей-колесоборазия.

Однако нас/вас более всего должны интересовать втракционы, ибо именно там скоронсы Orbs, которых требуется освободить (они должны занять свое место в лапах архитектурного сооружения жуежоворилкоствогвор). Для этого требуется отстрелить все, что около качелей-карусели сопротивляется и стреляет, а потом, прыгая и резвясь, дотронуться до этих тучанных скоплений (именно так эти Orbs выглядят).

Не вдаваясь в подробности мира кошмаров **SlamScape** (об этом ежечасно пишут лечащим врачам пациенты желтых домов).



поняла она, гордая мировая,
что SlamScape не надо
воспринимать как игру, то есть



Системные требования:
Pentium 90,
8 Мбайт RAM,
2 Мбайт
видеопамяти (V),
4 скоростной
CD-ROM,
Windows 95

отмечу, что в воздухе тоже неспокойно: по небесной тверди шныряют гибриды вертолетов с театральными вешалками, доставляющие на поле брани всякие гадали. Большинство из них легко сшибаемо, а поскольку после их изведения можно разжиться дополнительной энергией, а врагам без средств доставки гадостей будет труднее гадить, то такую возможность надо воспринимать как "приказ полка".

Есть опасение, что читатель названо ждет описания устройства, руковода которым, он совершает все эти подвиги. Что ж, ему (читателю) придется управлять некоей амбивалентной конструкцией вполне современного урбанистически-терминаторского вида (реактивный бульдозер на воздушной подушке представить в состоянии?), скользящей по поверхности нашего парка культуры-мультуры и — ДА! ДА! — стреляющей. Впереломатривший ковш несколько мастодонтов, не прыгать и стрейфиться — одно удовольствие. Динамика у аппарата забавная, огневая мощь — достаточная. Мины и несколько видов оружия без труда

выживают во время пробежек по уровню. Стрельба каждого снаряда от врагов обеспечивается отдельной клавишей, поэтому можно палить из всех стволов одновременно. Громко и смачно.

Помимо недругов и боеприпасов, на уровне наблюдаются объекты, различающиеся цветом и размером, а видом своим более всего напоминающие противотанковые ежи. Несмотря на то что оные предметы являются в известной степени психоделическими, ежами они не являются вообще. Это Power-Ur'ы. Хотя и не грибы, а собирать полезно. Сообразно своим внутренним душевным законам, они приставляются в хвост нашему экипажу (организуется цепочка до четырех экземпляров) и сильно облегчают тяжелую долю играющего: увеличивается уровень энергии, кроме того, иглычатые друзья всегда готовы принять удар на себя. Впрочем, надо помнить, что порхающие окрест противники так и норовят отнять наши честно украденные power-урсы. Огоны!

Подробнее правила игры и описание всех чудес четырех игровых миров изложены в инструкции. Тоже крайне

забивной.

Но, пожалуй, стоит растолковать историю вопроса и поведать, как наш бульдозер попал в

этот зоошпрк. Все просто. Так теперь арчат серьезные черепно-мозговые травмы (смотрите видео — одно из лучших, по крайней мере среди последних архад). Добрые дядьки в белых халатах привезли жертву авткатастрофы в грязный и темный подвал и острыми шпалами подключили его мозг к своей чудотехнике. Изуверы в своем репертуаре, но проигрыш в игре будет означать смерть и без того полудухлого героя, выигрыш же даст шанс выжить. Другая трагедия — издеки себя сам. Играючи.

Осталось лишь в последний раз обзудить вопрос, хороша ли игрушка SlamScape (так считая) или дурна (этой точки зрения придерживается цивилизованный мир). Объективно: отличный звук и хорошая музыка (к тому же авторитетная); очень сильная и стильная графика (возможно, требующая более могучего компьютера, чем указывают минимальные требования); графика, пожалуй, оправдывает те 2 мегабайта видеопамяти, без которых она не живет: высокое разрешение, тысячи цветов, сложные

ние в этом году); приятно-реальное управление; любопытная интересная динамика. Отсутствие вида из "кабины", вообще говоря, не великая помеха.

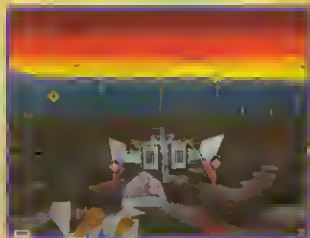
Следовательно, единственное, что оскорбляет хулителей игры, — это ее сложность (которую к тому же нельзя выбрать): во-первых, враг сильно концентрирован и порой его слишком много; во-вторых, запрыгивать за Orbs иной раз довольно тяжело и, учитывая безумство конструкций, за которыми они укрыты, — слишком опасно. Возможно, проблема решается изменением акцентов, о котором я говорил в самом начале: мы не хотим выигрывать, нам нравится крутить фонарики, прыгать, уворачиваться от паровозов и наблюдать за качелями, играющими в волейбол огромным камнем...

— X.Мотолоз

★ Viacom New Media
★ Virgin

95% ГРАФИКА
95% ЗВУК
95% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

89%



трехмерные модели...); абсолютный оторванный игровой мир (сильнейшее впечатление



Симуляторы

<X-Car: Experimental Racing>

<X-Plane>

<iM1A2 Abrams>

<Interstate'76>



78



Interstate'76 "Ура автомобильной войне! Да здравствуют пулеметы 50 калибра; 30-миллиметровые пушки и управляемые ракетами! Нельзя забыть и о минах, огнеметах, минометах и любимом автоматическом 45-го калибра."

74



iM1A2 Abrams

"...если не принимать в расчет слабую графику, то надо сказать, что iM1A2 Abrams — вещь весьма и весьма фундаментальная."

72



X-Car: Experimental Racing

"Хотите рядную "шестерку" или V-образную "восьмерку"? Пожалуйста. А может, лучше V-12 (хотя топлива будет потреблять значительно больше, да и вес слишком велик)?"

73



X-Plane

"...если абстрагироваться от типично макинтошевской графики, то покажется, что X-Plane по некоторым своим особенностям даже превосходит MFS."

SMOKE GRENADES

2



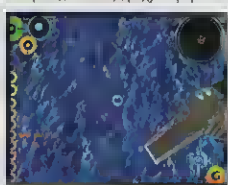
1000

Нашествие воздушных супниц

"ЛЕГКОМЫСЛЕННЫЕ" ИГРЫ

принято дарить злу Мотополу. Это факт. Остальные отдели получают в свое распоряжение лишь унылые плоды кропотливого труда старых дядек с запыленными, забытыми, когда они унылились в последний раз.

Дабы устранить указанную несправедливость, продукт фирмы



AnyRiver Entertainment было решено отнестись скорее к симуляторам, чем к аркадам. Возможно, мы погорячились, но дело сделано — радуйтесь, виртуальные пилоты! Итак, игра называется **Flying Saucer** и имеет весьма модный сюжет. С тех пор как "Секретные материалы" (X-Files) получили всемирное признание,

тема летающих тарелок, похищений и укрывательства инопланетян правительством стала жутко популярна. Рассматриваемая игра, пожалуй, является первой ласточкой X-Files-тематики на компьютерном рынке.

Дело в том, что у вас в руках (во дворе, в гараже) оказывается совершенно секретная, стопроцентно похищенная, очень мощная летающая тарелка. Ваша задача — использовать артефакт по назначению, то есть спасти любимую девушку (а заодно и весь мир), разоблачив нехороших пришельцев и бюрократов от правительства.

Нет сомнений, FS явно аркадно-ориентирован: это скорее Wing Commander, нежели Falcon 3. Тем не менее, модель полета достаточно реалистична (насколько это возможно при симуляции летающего блюда), НЛО может мгновенно разогнаться и менять курс. Придайте сюда возможность вращения тарелки на все 360 градусов без изменения направле-

ния полета, мощные турели с лазерными пушками и фотонные торпеды. Картина получается очень вкусной — нет ничего удивительного в том, что правительство хочет вернуть вашего коня в родные пенаты.

У пилота подобного агрегата значительно больше свободы, чем у любого другого летуна. Хотите — парите в нескольких метрах над землей или взмывайте к звездам с сумасшедшей скоростью. Впрочем, настоятельно советуется оставаться под-над родной планетой. Авторы обещают настолько реалистично прорисованную и красивую Матушку-Землю, что вам не захочется никуда улетать. Да и работенка всегда есть. Отстреливать прихвостней лживого правительства и чудовищных гибридов инопланетян с чем-то еще не является вашим единственным развлечением. В лучших традициях жанра, вы обязаны похищать видных чиновников и ученых. С помощью весьма

продвинутого оборудования ваши пленники создаются во всех грехах и дадут вам координаты и информацию для очередного набега.



Ну что ж, вас ожидают 16 различных ландшафтов — от мегаполисов до лесов Амазонки (такому количеству позавидует любой симулятор!), и около 20 миссий, сопровождаемых неизменной сюжетной линией. Flying Saucer разрабатывается специально для Win95. К сожалению, поддержка multiplayer-режима и 3D-акселераторов будет доступна лишь в upgrade, то есть уже после выхода игры в нынешнем июне.

Неожиданность от Paropus

ЧАСТЬ БОЛЬШОЙ СЕМЬИ

SIERRA, компания Paropus, совсем ненадолго оставила фанатов хороших гонок без внимания. Сообщение о подготовке аж двух игр данного жанра было абсолютно неожиданным и, честно говоря, приятным. Обе выйдут уже в этом году, что свидетельствует о открытости Paropus, просто-напросто помалкивавшей о верующих работках.

Название первой игрушки — **SODA Off Road Racing**, или, выражаясь яснее, "грязевые" гонки на джипах и багги. Аббревиатура SODA принадлежит ассоциации Short Course Off-Road Drivers, так

что не удивительно, если многие трассы в игре опытным водителям покажутся знакомыми — ведь некоторые из них действительно существуют. Оставаясь верными своей репутации, мастера из Paropus трудятся над настоящим, серьезным симулятором с подлинной 3D-"физикой" и как математически, так и визуально правильным отображением поведения машин на трассе. Как часто случается в подобного рода гонках, автомобили нередко взмывают в воздух с тем, чтобы после этого мягко приземлиться и, кувыркаясь, разбрасывать вокруг ошметки искореженного железа и колеса. Словом, жизнь в игре бьет ключом. И очень больно.

Редактор трасс, прилагающийся к игре, свидетельствует о том, насколько хорошо проработан AI. Вместо того чтобы вести себя на трассе заранее оговоренным образом, компьютерные игроки по-настоящему учатся и приспосабливаются к трассе — так, как это делал бы любой "живой" водитель. Более того, компьютер адекватно реагирует

на внештатные ситуации вроде упавшего на дорогу дерева или пары перевернувшихся (и оставшихся на трассе) соперников. Любой другой симулятор просто не "разрешил" бы появления на дороге посторонних предметов, а памятные машины убрал бы на обочину...



Еще одним новшеством станет возможность возникновения ошибок у водителей, управляемых компьютером. Обычно сложность игры изменяется исключительно регулированием средней скорости на трассе. Здесь же гонщики легко могут допустить такие элементарные ошибки, как позднее торможение, или просто не рассчитать степень заноса при повороте. Разумеется, последствием такого рода недосмотров будет

неизбежный вылет с трассы и отдых.

3D engine обладает весьма стандартными достоинствами: texture-mapping, правильный lighting и автоматическая регулировка "навороченности" графики в зависимости от быстроты действия машины. В числе multiplayer-возможностей будет и поддержка всех DirectX-сервисов, включая режим TCP/IP. Игра выйдет под Win95 и, возможно, NT 4.0.

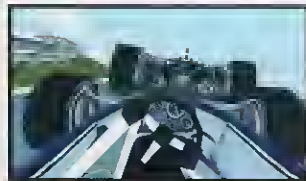
Второй проект возглавляет David Kaempfer, "виновник" таких хитов, как Nascar и IndyCar Racing. Идея игры просто замечательна — удивительно, что никто не додумался до этого раньше. **Grand Prix Legends** вернет вас в 1967 год и посадит за руль самых мощных гоночных болидов того времени — машин "Формулы-1". Помимо всего прочего, игра будет обладать абсолютно новой физической моделью, которую Paropus собираются использовать во всех грядущих симуляторах.

Гонки 60-х значительно отличаются

Материалы, рубрики подготовлены Александром ВЕРШИННЫМ



ся от того, что представляет F1 сейчас. Вообразите себе автомобили с треклированными 6-12-цилиндровыми 500-сильными двигателями. Зачастую, болиды разогнались далеко за 250 км/ч. Ну и что? Обычное дело! В действительности же, нельзя не учитывать, что в то время еще не ведали об антикрыльях и шансы взмыть в воздух и немного полетать были у каждого водителя. Ради чистоты эксперимента следует добавить, что колеса также обладали



совсем другим строением и, значит, "держали" трассу значительно хуже. О тормозах говорить не приходится. И все-таки это были настоящие гонки, хотя Graham Hill, Bruce McLaren и другие каждый раз серьезно рисковали, выходя на трассу.

Дизайнеры из Paragius расстарались и с поразительной точностью воспроизвели все трассы 67 года. В отличие от современных "формульных", эти экземпляры обладали куда более длинными прямыми

участками, что означало зверские скорости и неумение (или нежелание) некоторых водителей вовремя тормозить. А отсюда и до аварий недалеко...

Вид из кабины пилота тоже несколько изменил-

ся. Не беспокойтесь, вас не заставят гоняться, болтаясь за задним антикрылом болида. Просто "древние" гонщики сидели несколько иначе: Paragius предоставит вам возможность лицезреть собственные руки, дрожание от перегрузок, и даже движение ручки коробки передач.

Кардинально новый физический engine впервые обчисляет все четыре колеса отдельно от корпуса. Вследствие чего, любое из колес теперь может быть реалистично оторвано от земли. Молите бога, чтобы такой фокус не проделали сразу все четыре! Кроме того, вы сможете фиксировать колеса при торможении, что иногда просто необходимо — особенно на сумасшедших поворотах.

Приятен тот факт, что игра с



самого начала создается на основе технологии "клиент-сервер", позволяя солидному количеству людей гоняться друг с другом.

Дата выхода обеих игр еще не определена, поэтому данный отчет является чуть ли не первым упоминанием об этих симуляторах в печатной прессе.

Третий индеец

В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ В

слепочном жарче симуляторов наметилось очевидное размежевание. Многие фирмы, следуя веяниям времени и просьбам военных консультантов, с головой ушли в реалистичное отображение реальных же транспортных



средств. Однако не всем оказалось по пути с этими искателями истины в виртуальном мире. Правдивое изображение самолета хорошо до тех пор, пока вы способны им управлять и, разумеется, получать от этого удовольствие. Если же вам приходится одновременно следить за показаниями 28 приборов, миганием пары дюжины разноцветных лампочек, а также прогнозировать, куда подует ветер через две минуты тридцать четыре



секунды, то наслаждаться игровым процессом становится довольно трудно. Ваше "развлечение" поразительно напоминает потливую работу — а это уже не дело.

Компания NovaLogic была и остается убежденным сторонником идеи о том, что игра все-таки озадачена для развлечения. Их Comanche был идеальным смешением сплавной аркады и приличного симулятора. О нем — только хорошее. Можно ли будет сказать что-либо подобное о новой части известного симулятора,

Comanche 3, пока вопрос. Дело в том, что компания выпустила лишь trailer-демо игры, по которому можно составить четкое впечатление о графике симулятора, но об играбельности — только догадываться.

C3 использует тот же графический engine для создания ландшафта, что и прочие игры из новой серии — F-22 Lightning 2 и градиентный Amored Fist 2. Очень подробные, снабженные красиво сделанными текстурами, модели смотрятся потрясающе, особенно в сочетании с технологией Voxel Space 2. Этот engine можно назвать революционным, как, впрочем, и его предшественника. Все изъемные объекты прорисованы до мельчайших подробностей. Отдельные деревья явно выполнены человеком,

который назубок знает три основных жизненных цепи каждого мужчины (посадить дерево и так далее). Спецэффекты — просто загляденье: при подрыве высокой башни она не растворяется в ярком оранжевом пламени, а, как и положено всем уважающим себя предметам, с хрустом падает на землю. Дым перестал "изображать из себя" концентрические кольца или шарики из темных точек: он густой и очевидно маслянистый — именно так дымит жженная резина и горючее. Облака в небе, что удивительно, не очень похожи друг на друга.

Авторы не обошли вниманием и модель летающего "индейца". Кокпит абсолютно идентичен прототипу. Колеса убираются, двери люков функционируют. Впрочем, этим уже никого не удивишь...

Графический engine поддерживает несколько SVGA-разрешений, о любимом 320х200 можно забыть. Отличается новый

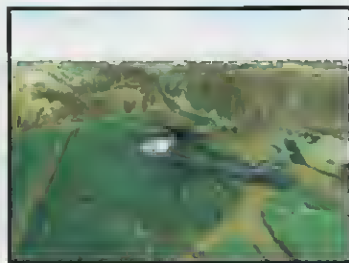
Comanche и наличием сюжетной линии, связывающей миссии в кампании.

К сожалению, пока есть и видимые недостатки. Демо-версия игры очень заметно



тормозила на Pentium Pro 200 при всех включенных опциях в разрешении 640х480. Средненький P133 требует поминуть графику до минимума, чтобы достичь более или менее играбельной скорости. Но, пожалуй, это единственный недочет, увидевший иами в новом симуляторе. Хотя... нет, получите еще одну нахлбучку! МИНИМАЛЬНЫЕ системные требования буквально следующие: быстрый Pentium и хотя бы 16 Мбайт RAM. Скрамненько.

Игра должна появиться на полках магазинов уже в конце этой весны. Странно, но мы верим в это.





фантазеры

X-CAR: EXPERIMENTAL RACING

Как вы относитесь к коммунизму, уважаемый читатель? Этот строй не выдержал конкуренции, соревнуясь с капитализмом. Но насколько хорошей была сама идея: от каждого по способностям, каждому по труду, и т.д. и т.п. Жаль лишь, что осуществление неплохой задумки оказалось столь убогим. К чему это говорится? А к тому — есть предложение торжественно провозгласить компанию Bethesda строго коммунистической. Сотрудников этой довольно известной в игровом мире фирмы — большие фантазеры (в хорошем смысле слова). У них всегда есть наготове гениальная идея, которую лишь надо воплотить в жизнь. Возьмем, и пример, новое детище Bethesda — автомобильный симулятор X-Car: Experimental Racing...

Об этой игре пользователям стало известно довольно давно. Маньяки-гонимки потирали жадные до скорости ручки. И есть от чего! Bethesda обещала им возможность самостоятельно собрать, отрегулировать и испытать суперкар, машину 21 столетия! Для начала вам предлагается выбрать корпус авто. Вы ведь не думали, что вам разрешат заниматься и его проектированием? Чтобы не иметь конфликтов с производителями известных спортивных автомобилей, Bethesda решила создать собственные модели. Большая ошибка! Все 15 (или около того) бодов выглядят крайне непривлекательно — словно свалились с полок сальмага, где стояли, соседству с детским мылом, комматом и водкой по 3.62. Все они ужасно громоздки и имеют отвратительные имена. К счастью, последнее все-таки можно исправить. Получив желаемую

'формочку', начинаем наполнять ее разными безделушками.

Поверьте мне, такого вы еще не видели. Любый серьезный симулятор поблещит и свернется в трубочку при виде меню Modify Car. Создается впечатление, что вы попали в очень серьезный техцентр. Хотите рядную 'шестерку' или V-образную 'восьмерку'? Пожалуйста. А может, лучше V-12 (хотя топлива будет потреблять значительно больше, да и вес слишком велик)? В числе регулируемых частей числятся тормоза, коробка передач, подвеска, рулевая колонка, колеса и антикрылья. Во многих случаях могут изменяться не только ключевые параметры, как, скажем, уровень давления в колесах, но и материал, из которого изготавливается деталь (к примеру, тормозные диски). Кстати, вы когда-нибудь пробовали заправлять машину субстанцией Methanol?..

Но это не все. Следующий этап — тесты и диагностика полученного шедевра автомобилестроения. Естественно, что изменение любого из вышеуказанных параметров неизбежно приводит к несколько иному поведению автомобиля. На специальном полигоне вы можете испытать машину с тем, чтобы выявить ее максимальную скорость, маневренность и устойчивость, а также тормозные параметры. Поведение болида на трассе записывается телеметрической аппаратурой — дабы впоследствии вы смогли ознакомиться с мельчайшими деталями. Для меня, к сожалению, подобные графики мало что значат, но для профессионала подобная игрушка — бальзам на рану.



Игра сделана в прелестной и довольно быстрой SVGA-графике. Но, (точка.) Bethesda слишком увлеклась материализацией своей задумки с возможным 'тюнингом', то есть настройкой автомобиля. Графика, очевидно, уделяется слишком мало внимания. Впрочем, вспомнив честное 320x200 во второй 'Арене', игрок сможет лишь поблагодарить программистов и художников за то, что это вымирающее разрешение не было использовано и в X-Car. Текстуры окружающих объектов поражают своей незаконченностью. Единственное, что у художников вышло отлично, — так это украшенные надписью 'X-CAR' заборы. Вот так творчество!

Что касается симулятора, то он выглядит в высшей мере неудачно. Нельзя сказать, что он плох. Просто он не 'чувствуется' как настоящий. Скажем, NFS был серьезным симулятором, а Test Drive скорее аркадным. Утверждение спорно, но, гоним в 'Нужде', вы ощущали, что находитесь за рулем автомобиля, а играя в TD — за клавиатурой компьютера. Понимаете, машины не умеют поворачивать так, как они это делают в X-Car! Ну а замечательный компьютер, который услужливо тормозит ваш автомобиль, чтобы вы смогли вписаться в поворот, не вызывает ничего, кроме

раздражения. Зарождается законная мысль: а почему бы ему еще не позавать и не поругать? Пользователь в это время может расслабиться и выпить пару чашечек чая с сухарями.

Но мест фирме Bethesda не будет полной, если не сказать о еще одной замечательной 'находке'. Когда вы



останавливаетесь на дороге после заноса, компьютер без вашего ведома начинает разворачивать машину в 'правильную' сторону. Скорость — 0. Колеса стоят прямо. Автомобиль тихо поворачивается на месте вокруг невидимой вертикальной оси. Абзац. Занавес. Приговор.

Приговор игре будет следующим: это АРКАДА. Не спорте, просто наблюдайте, как при столкновении от вашей ярко-красной машины отлетают синие куски. Затем внимательно осмотрите корпус и убедитесь, что он лишь немного помят. Никаких сомнений: аркада.

— Александр Вершинин



Рисковые люди

X-PLANE

Выпуск гражданского симулятора — это уже довольно рискованное мероприятие. В каждом из нас сидит скрытый убийца, и потому народ из всех авиасимуляторов предпочитает боевые. Если стрелять не в кого, то жизнь становится нестерпимо скучной.

Кроме того, X-Plane — летало с максимальной степенью достоверности. И уровень риска тут же увеличивается. Просто летать — это еще куда ни шло, но разбираться при этом в работе триммеров, радионавигационных приборов, гироскопов, антиобледенительных систем (этот список можно продолжать долго) — удовольствие. Так думает основная масса геймеров, а противоположного мнения придерживается небольшое, хотя и гордое сообщество тех игроков, которых на Западе называют "хардкорными".

И еще. Ту самую часть рынка, которая специализируется на супердостоверных гражданских авиасимуляторах, держит в железном кулаке одна сверхкорпорация, имя которой не обязательно произносить. Отметим лишь, что этот кулак носит вполне конкретное и неэзотеричное название — Microsoft Flight Simulator (не так давно, кстати, вышла шестая версия этой игры под Windows 95).

Наконец, сказать, что X-Plane был "создан" — значит упустить от истины. Он был перенесен на PC, разумеется, исключительно под Windows 95, с "Макинтоша", а это уже о многом говорит. В частности, об уровне графики. В большинстве других случаев именно это стало причиной весьма прокладного приема со стороны пользователей PC тех продуктов, которые произвели на "Make" сенсацию. Последний тому пример — "A-10 Cubal".

Впрочем, если абстрагировать-

ся от типично макинтошевой графики, то покажется, что X-Plane по некоторым своим особенностям даже превосходит MFS. В частности, продукт Laminar Research в своей обширной библиотеке летательных аппаратов содержит модели не только обычных самолетов и планеров, но и вертолетов, и самолетов вертикального взлета и посадки. Причем вместе с игрой поставляется и редактор этой библиотеки, позволяющий достаточно легко создавать модели новых машин. То же самое относится и к генерации ландшафтов. Разработчики утверждают, что для облета полета в X-Plane используются те же самые математические модели, что применяются в реальном авиаконструировании.

Надо сказать, что процесс создания собственной конструкции самолета или вертолета может быть действительно захватывающим. В частности потому, что конечный результат можно будет "испытать" в воздухе. Процесс этот оформлен с максимальной наглядностью: на экране присутствует трехмерное изображение создаваемого летала, которое постоянно корректируется в соответствии с вносимыми изменениями ("так... крылья коротковаты, сейчас удлиним...", и т. д.). Но дело это очень непростое. К всевозможным радиокомпасам, закрылкам и реверсорам тяги добавляются совсем уж дикие вещи вроде хорд, центровок, углов атаки и интерполяции Рейнольдса.

Редактирование аэродинамических профилей и элементов механизации крыла делается отдельной программой — вот там любителям делать точно нечего. В этой программе нужно создавать графики нескольких зависимостей, о смысле которых я, как

человек, не имеющий соответствующего диплома, не стану высказывать никаких предположений. А потом еще надобно соорудить приборную доску и указать навигационное оборудование.

И опять — риск. Для обычного человека всего этого явно слишком много, а для профессионального авиаконструктора — слишком мало. Кто же будет этим заниматься?

Сказав несколько слов о конструировании, вероятно, надо доложить и об управлении. Без джойстика нельзя. В принципе, это правильно, ибо нет еще самолетов, управляемых с помощью клавиатуры. А простенький джойстик (супернавороченные, такие как Thrustmaster FCS, не нужны) — вещь не такая уж и редкая. Но вот для отклонения педалей требуются именно педали. В противном случае развороты придется делать одними элеронами, а руль поворота по жизни останется в нейтральном положении. Хорошо было в MFS — включил автокоординацию, и педали отклоняются синхронно с элеронами. Отключил — двигаясь педали парой клавиш. А здесь, если хочешь нормально летать, придется заговариваться вещами, для среднего геймера пока нехарактерными.

Описание не особо останавливается на горячих клавишах. Здесь идеология проста: вот приборная доска, а вот мышью. Ткнул куда надо — оно и заработало. На словах хорошо. А попробуйте при заходе на посадку, точно манипулируя джойстиком, слегка убрать газ с помощью throttle control, поймав мышкой и потянув вниз весьма небольшой рычаг закрылков — причем все одновременно. И, напомню, педали не работают. Впрочем, в X-Plane самолеты довольно демократичны, и даже в таких условиях совершить посадку

Рисковых людей у нас всегда хватало. Но здесь случай особый. Речь идет о специалистах фирмы Laminar Research и об игре их производства — "гражданском" авиасимуляторе X-Plane. Точнее, о демо-версии игры. Или, если быть еще более точным, об "обертке" от демо-версии, которую почему-то... Впрочем, обо всем по порядку.

на "Сессне" не очень сложно.

Итак, можно подвести некоторые итоги. Уровень графики — ниже среднего; гражданская ориентация; слишком сложно для любителя, слишком просто для профессионала; обязательно требуются устройства, пока не входившие в стандартный комплект поставки IBM PC; самое сильное, что есть у X-Plane, — его конкуренты. Вероятно, к этому можно добавить то, что в процессе тестирования не раз и не два возникали ситуации, в которых, скажем так, программа отказывалась работать без объяснения причин или закрывалась, по словам Windows 95, "за выполнение недоступной операции". (Впрочем, наверное, здесь в чем-то был виноват автор.)

Но это еще не все уровни риска, на который пошла фирма Laminar Research со своим продуктом. Тестировалась, как было сказано, не сама программа (чем дальше, тем меньше хочется называть ее игрой), а playable demo. Это самое демо устроено так: оно дает нормально летать три минуты, после чего отключает пилота джойстик и выдает следующий текст: "Ну как, понравилось? Вы хотели бы, чтобы полет продолжался, а? Никаких проблем — заплатите \$249.00 (!!) за полную версию, и..."

Ну, знаете ли!

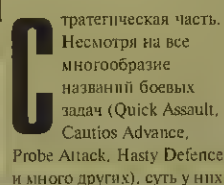
— Андрей Лямтигов



«БРОНЕВАЯ МАШИНА — СУЩЕСТВО НЕЖНОЕ. НО ЕСЛИ ПОЧУВСТВУЕТ МАШИНА НА СЕБЕ МОЯЩЕГО СЕДОКА, ОН ОЗВЕРЕЕТ И ОНА... НЕ БОЯСЬ ДУХОВИЦЫ ИЗОРВАТЬ, НЕ БОЯСЬ ТЯЖЕЛЫХ ПЕРЕЛОМАТЬ. РЫИ И КРАШИ, И ПОМЕСЕТ ТЕБЯ ТАНК КАК ПТИЦА. ОН, ТАНК, ТОЖЕ БОЕН УПРАВЛЯЕТСЯ. ОН РОЖДЕН ДЛЯ БОЯ. КРАШИ!»

Но не сейчас.

А какая фирма возьмется за такое? Конечно, Interac-





File Options Display Commands View Help Status Units

одна и та же, либо захватить, либо удержать некую ключевую позицию, отмеченную на карте квадратом, понеся минимальные потери. Иногда надо захватить/удержать любой ценой, иногда, напротив, предпочтительнее пожертвовать позицией, сберегая свои силы.

А о каких силах идет речь?

Вообще, приказы можно отдавать на трех уровнях: отдельной машины (просто Order), взвода (Platoon) и роты (Company). Причем уровень Company просто означает, что команда относится сразу ко всем нашим силам на поле боя. Но если весь этот коктейль является американской танковой ротой, то я — Билл Гейтс.

Выбор сил производится на редкость неожиданным для игры такого класса способом: на основе "стоимости" каждой части, выраженной в очках, и общего лимита этих очков. В начале кампании так выбираются основные силы, а в каждой миссии — поддержка. Дороже всего "стоит" танковый взвод. Взвод БМП "Брэдли" меньше, разведывательно-дозорные машины — еще меньше, и т. д.

Делая этот выбор, надо сразу и без разговоров (если дают) хватать вертолеты. Даже почти небооруженный разведчик OH-58

"Кайона" оказывает существенную помощь: он дает картину происходящего, противник становится виден, как на ладони. А если вам достанется всемирно любимый AH-64A "Апач" и в атаке вы пустите его вперед, то долгое время единственным занятием вашего подразделения на пути к цели будет подсчет створевших единиц бронетехники противника.

(I-Magic исходит из молчаливого предположения, что из пушки "Апача" все же можно подбить танк.) Неплохо работают и штурмовики A-10, и артиллерия, имеющая массу разновидностей: и 155-мм гаубицы, и минометы, и системы залпового огня. БМП же выполняют много разных функций: с помощью противотанковых ракет "Тоу" они могут бороться с танками противника, а содержащаяся в них пехота (которую в нужный момент можно высадить) посредством переносных зенитно-ракетных комплексов отгоняет летательные аппараты противника, а также борется с себе подобными.

Основное стратегическое (или тактическое) правило: спереди пусть летит вертолет, дает информацию и убивает самые опасные цели (чаще всего, вражеские танки). "Абрамсам" в бою лучше сосредотачивать огонь на чем-то одном и

потом быстро переносить его на что-то другое. Не стоит также забывать и о воздушных силах противника: Ми-24 и Су-25 свое дело знают туто, им ничего не стоит истребить сжечь несколько ваших машин.

Симулятор, как и было сказано, представляет собой совокупность трех рабочих мест: механика-водителя, наводчика и командира. В процессе игры геймер может перемещаться с одного места на другое (равно как и с танка на танк), наслаждаясь тем, что он такой всезудущий.

О месте механика-водителя говорить долго не стоит. "Абрамс" действительно управляется рулем мотоциклетного типа — чтобы газовать, надо крутить рукоятки. (Ужасно неудобно делать это мышью.) А рядом — дисплей, отображающий состояние двигателя. Поворот в сторону — это поворот всего танка.

Далее по списку идет наводчик, ведающий пушкой и спаренным с ней пулеметом (COAX).

Вообще, по команде "Fire at will" он отлично управляется с ней сам, вскрывая и поражая цели. Но можно играть и за наводчика.

Для этого вам понадобится четко представлять разницу между типами снарядов — бронебойный (SABOT), кумулятивный (HEAT) и другие, вплоть до управляемого противозенитного. Не стоит сейчас на этом останавливаться. Хотя "Абрамс" и не имеет автомата заряжания, наводчик все равно выражает свое желание иметь в стволе определенный снаряд нажатием кнопки. Сама процедура выстрела довольно проста: указать тип боеприпаса, измерить лазерным дальномером дистанцию до цели (баллистический вычислитель внесет поправку в угол возвышения орудия автоматически) — и выстрел. Если все правильно, то у вражеской машины на месте башни загорается аккуратный костер, от



Системные требования:
Pentium, 16 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь (желательно джойстик), Windows 95 + DirectX

которого отлетают серые шарики, символизирующие дым. Впрочем, если вы питаете стойкое отвращение к лазерам, то дистанцию до цели можно указать и вручную.

Основная проблема — увидеть цель, даже если она уже показана на командирском дисплее. Гении из I-Magic изобразили европейский ландшафт так ловко, что на фоне черно-зеленой травы трудно различить даже свой танк (при виде со стороны). Даже днем. Единственная рекомендация — воспользоваться инфракрасной аппаратурой: тогда на черном фоне появляются ярко-зеленые силуэты.

Здесь поворот означает поворот башни.

У командира же рабочих мест два — непосредственно за наводчиком и в открытом люке башни. В бою предпочтительнее находиться на первом. Два его основных объекта внимания — командирский прибор наблюдения CPTV (Command Independent Thermal Viewer) и уже многократно упоминавшийся дисплей, отображающий всю мыслимую информацию о танке и окружающей обстановке. Отсюда же можно дать залп из дымовых гранатометов — в случае, если в вас какой-то "доброхот" пустил

ракету. (Помимо них существует еще термодымовая аппаратура, связанная с двигателем.) Поворот — это поворот CPTV.

На башне же хозяйства у командира совсем мало: крупнокалиберный пулемет, бинокль и все те же два тумблера стрельбы из гранатометов. Поворачивается сам командир вместе с пулеметом.

Но, повторюсь, проще всего следить за развитием ситуации с помощью карты, давать ценные указания и вешать на грудь ордена.

Если не принимать в расчет слабую графику, то надо сказать, что iMIA2 Abrams — вещь весьма и весьма фундаментальная. Armored Fist 2 еще толком недоделан, но вряд ли он перекроет изделие I-Magic по степени достоверности. Ведь в "Абрамсе" даже кратности увеличения изображения в прицеле совпадают с настоящими.

Авторы явно стремились с максимальной точностью моделировать танковый бой. Вот тут-то они и хватили через край.

Надо сказать, что доступ к базе данных сделан не очень удобно: в нее нельзя заглянуть непосредственно перед миссией. Но сама база весьма серьезна и снабжает виртуального танкиста самой подробной информацией о боевых машинах — и своих, и чужих. Скорос-



from Gallery, Database, Command, View, Units, Status, Help

сть, вооружение, двигатель, удельная мощность, удельное давление на грунт, броня — лоб, борт, корма... Стоп!

Когда я это увидел, мои глаза выскочили на лоб со скоростью подкалиберного снаряда и долго не возвращались на места постоянной дислокации. Сведения о броневой защите для любого современного танка являются совершенно секретными. Тем более для таких машин, как новейшие MIA2 и T-95 (российский экспериментальный танк с "лафетной компоновкой"). Таким образом, есть два варианта: либо I-Magic создала две мощные разведывательные сети в России и США, либо взяла упомянутые сведения с потолка. Я не смог остановиться на каком-то из этих вариантов и предоставляю сделать это вам.

Но это не замечание. Ведь откуда-то надо было взять эту информацию о бронировании. Иначе не разберешься —

пробил снаряд броню, или нет. А в остальном все правильно.

Вот такая игра. Надо сказать, что достоинств (по крайней мере, в количественном отношении) у нее больше, чем недостатков. Она вполне играбельна, и легкий уровень в ней действительно легок. В отличие от, например, "Лонгбоу", не надо долго осваивать материальную часть. Сражения изображены наглядно, их ход прост и понятен, равно как и поставленные задачи, равно как и управление своими силами. Это плюсы.

Минус один, но зато какой длинный... И опять возникает чувство горечи. Если бы графика в iMIA2 Abrams была на уровне, скажем, Monster Truck Madness, то "Наш выбор" был бы ей обеспечен. А так... Но, с другой стороны, война не бывает красивой, не правда ли?

— Андрей Ламтюгов

★ Interactive Magic

60% ГРАФИКА

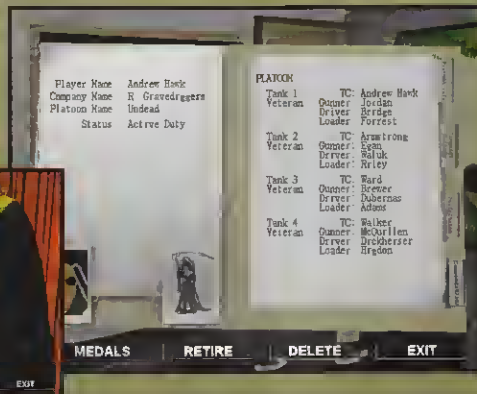
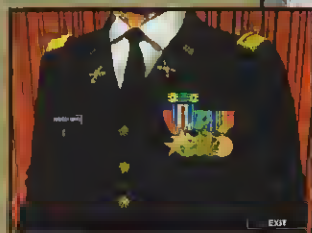
85% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

iMIA2 Abrams



АКЕЛЛА

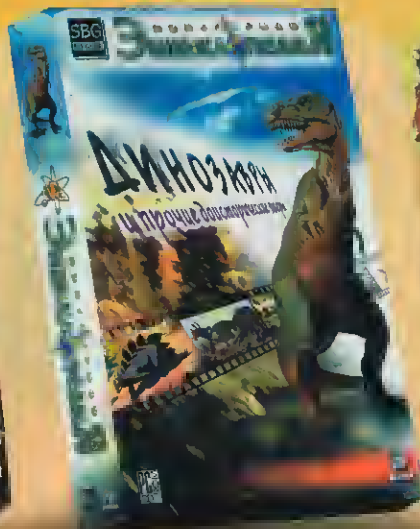
ПРЕДЛАГАЕТ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ

Интерактивные мультимедиа энциклопедии на CD-ROM



Энциклопедия вооружений. Танки, корабли, самолеты.

Интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоявшей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день.



Динозавры и прочие доисторические ящеры

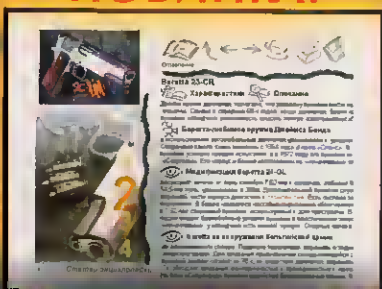
Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров.



Боевые искусства Востока

Большое количество фото и видеосюжетов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды.

НОВИНКА!



Энциклопедия вооружений. Стрелковое оружие.

«Энциклопедия вооружений» Стрелковое оружие

Энциклопедия содержит великолепно оформленный, обширный материал, собранный авторами статей-преподавателями Военной академии им. М.В.Фрунзе, и отражающий историю развития стрелкового оружия от фимильных ружей до новейших разработок; используемые принципы автоматизации; характеристики интересные сведения о конструкторах (Маузер, Бердан, Калашников и др.). Вся информация изложена в популярной форме. Энциклопедия содержит свыше 500 статей, а также фотографии и видеосюжеты. Дата выхода — апрель 1997 г. Необходимо также отметить, что это первое в России отражение данной темы в мультимедийной форме.



Тайны 800 игр

Самая полная на сегодняшний день версия, вобравшая в себя богатейший опыт фанатов компьютерных игр. Солошены, секретные удары и коды.



ПОЗНАЙ СЕБЯ (психологические тесты)



ПИРАТЫ: от средних веков до наших дней

**ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ
для ДИПЕРОВ!**

Новости и бесплатная
потеря на сервере:
www.akella.com

Тел./факс для заказов по почте (095) 230-3766

ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ:

Более 200 наименований CD-ROM и Video-CD

Наш оптово-розничный магазин находится по адресу:
Москва, 2-я Фрунзенская ул., д.10, кор.1. Тел./факс: (095) 242-0323

**ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ
РОЗНИЧНАЯ
СКИДКА
10%**



Автомобиль как крепость, или Другой 76-й

Альтернативная реальность. Год тысяча девятьсот семьдесят шестой от Рождества Христова. Одежда — гм-м... цветастая. Усы — белорусские. Прически черных не влезают в дверной проем. Машины — мечта.

Новый зубодробительный автомобильный боевик **Interstate '76** (просто "симулятором" назвать этот шедевр язык не поворачивается) от Activision поднимает из могил поклонников *Death Track* и заставляет еще раз пересмотреть все три части *Mad Max*. Ура автомобильной бойне! Да здравствуют пулеметы 50 калибра, 30-миллиметровые пушки и управляемые радаром ракеты! Нельзя забыть и о минах, огнеметах, минометах и любимом автоматическом 45-го калибра. Всем стрелять до полшестого утра!



похож на штандартенфиюрера Штирлица, но родство духа поражает! Паренек впервые садится за руль боевой машины и спустя пару недель в одиночку приканчивает предводителя целой армии автомобильных гангстеров. Как вы понимаете, для такого деяния надо предварительно расправиться с упомянутой шайкой. Но это детали. О них позже.

Самое время бросить восхищенный взгляд на потрясающую графику в игре. Как вы можете заметить, старый добрый *MechWarrior 2* engine все еще на ногах. И, что интересно, проигрывает. Его нельзя назвать последним словом в данной технологии или даже совершенным, но выглядит он крайне стильно. Приключенцы Groove'a и компании прохаживают "где-то на юго-западе" отнюдь не случайно: пирамидальные скальные образования, глубокие каньоны и поразительная геометрическая правильность гор как нельзя лучше подходят для engine'a, написанного фирмой Activision для с хвостиком гола назад. Все просто: ничего кроме ландшафта штата Техас и голых поверхностей других планет он не сможет реалистично изобразить.

Можно наложить новые красивые текстуры и увеличить количество графической мишуры вроде кактусов, придорожных знаков и так далее, но для сглаживания



ландшафта по последней моде придется перекармливать весь алгоритм.

Уменьшке ребята поступили иначе — они сознательно снизили графику в видеороликах до уровня графики в игре. Все гениальное вопиюще просто! Игрок перестает чувствовать обычно резкий контраст между очаровательными заставками и отрезвляюще плохой графикой и... влюбляется. Не важно, что у всех героев катастрофически не хватает глаз и рта. Главное, что автомобили выглядят точно так же, как и в игре. По сути дела, это те же модели. *WarCraft 2* тоже использовал в мультфильмах "настоящих" орков, но качество роликов и самой игры было абсолютно несоизмеримо.

Казалось бы, какая разница! Однако игра сильно проигрывает от такого несоответствия. В *Interstate '76* вы не ощущаете переходов от активной игры к простому созерцанию: эти

Началось все с того, что история каким-то образом свернула с проторенной дорожки. Нефтяной кризис в США несколько затянулся и порушил столь стабильную экономику. Доллар упал (рубль поднялся?). Вашу сестренку Jade застрелили.

Недальновидный шаг. Ведь остались вы, Groove Шампион (в литературном переводе "Потомственный чемпион"), и автомобиль Picard Piranha, больше похожий на отлично оборудованный танк. Год выпуска — 1971, максимальная скорость — 230 километров в час, разгон — до 100 км/ч

за 6,3 секунды. Цвет — оранжевый с черным. Две стойки для оружия на крыше, одна сзади и место для "многоклавишника". Номерной знак — Champ, Texas. Говорю вам, зверь!

Семнадцать мистических мгновений

За смерть родной сестры надо бы отомстить. Спасение американского нефтяного запаса и всей экономики отходит на задний план. Напарник Jade, чибис по имени Taurus, отвозил ее крейсер у убицы, а личный

механик Skeeter отремонтничал его. Осталось

лишь подготовить самого бойца, то есть вас. Этим, надеюсь, плодотворным занятием и занимается дружная парочка в течение первых четырех-пяти часов. Как это ни символично, но кампания состоит из 17 заданий. Внешне Groove не



процессы составляют единое целое и создают неповторимую атмосферу. Тщательно подобранная и любовно оцифрованная музыка лишь сильнее топчет вас в колоритном десятилетиях огромных воротников и оранжевых галстуков. Влобавок Activision раскопала актеров и сценариста, видимо, забытых в начале 80-х. По крайней мере, диалоги очень убедительны. Единственное, что может испортить гармонию, так это сумасшедший механик Skeeter, который, определенно, является гибридом небезвестных Beavis'a и But-head'a. А они — продукт нашего поколения.

Interstate гораздо лучше раскрывает потенциал engine'a, нежели это делал MechWar. Во-первых, достоверность ландшафта. На планете Сепулькирия еще никто не был, а вот в Техасе... Никогда прежде поклонники автомобильных симуляторов не получали такой свободы действий. Дорога петляет между горами, делает хитрые слепые повороты и изобилует опасными узкими мостиками без ограждения. Впрочем, кому нужны дороги?! Создатели игры старательно, от кактуса к кактусу, до мельчайших подробностей прорисовали все карты.

Наверное, это не случайно. Если вы хотите выжить, то вам придется забраться в самые далекие уголки этапов, изучать особенности ландшафта с тем, чтобы впоследствии использовать их в бою. Техас не славится плоской местностью — в простых этапах в игре не найти. Возможно также, что в грой заинтересуются

не ослышались, именно прыжки. Что подвешивать мосты через пропасть слишком часто оказываются долгованными! Какой-то гений-эстет додумался в момент прыжка переносить камеру из выбранного вами положения в то место, откуда ваш трюк смотрится наиболее красиво. В одной из миссий Gtoove должен глубокой ночью быстро добраться до последней оставшейся в живых бензозаправки. Яркий свет фар, вырывающийся из тьмы кусок песчаной дороги. Бешеная скорость (другой не держим) не позволяет замечать какие-либо детали. А затем следует головокружительная череда опасных прыжков, следующих буквально друг за другом. Каждый раз камера стрелой переносится в новое положение: то снизу, то сбоку-сверху, то у заднего моста. Непонятно, почему скорость — и вы труп. Ощущение непередаваемое. Предупреждаю, если вы дойдете до этого момента в кампании, бросить не закончив в игру, уже не сможете.

Удивительно, что программисты, до сих пор занимавшиеся симуляцией огромных роботов из невообразимого будущего, сумели создать столь правотную физическую модель поведения автомобиля. Начнем с того, что шасси любого наземного транспортного средства в игре полностью регулируется. По желанию заказчика, в красивый корпус могут засунуть мотор требуемой мощности, поставить нужную подвеску, систему тормозов и даже резину. От типа и

состояния каждого из перечисленных узлов



целиком зависит характер движения вашего железного мустанга. Славный движок хуже разгоняет машину и не тянет в крутую горку. Тормоза, как это ни удивительно, влияют на длину тормозного пути, а широкие покрышки с большой вероятностью удержат вас на асфальте в любой ситуации.

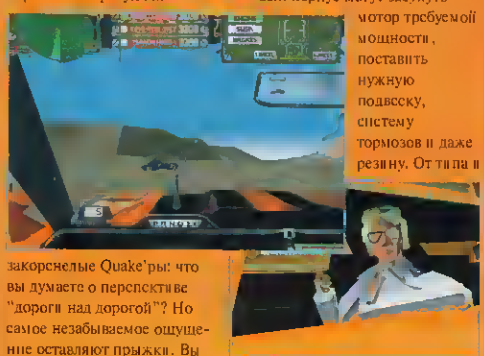
Впрочем, оставаться на асфальте на протяжении всех 17 миссий у вас нет никаких шансов. Попадая на пересеченную местность, машина начинает вести себя совсем по-другому. Путешествуя вне дорог, вы будете чувствовать каждую выбоину, каждый камень, на который наткнетесь. Поклонники скоростной езды по бездорожью смогут полюбоваться на разнообразные, но абсолютно реалистичные прыжки, заносы, и даже перекаты через крышу. (Слово предостережения: пресerverнувшись на крышу и оставшись в таком положении, игрок автоматически считается трупом и отправляется в начало задания.) Любой, даже самый невероятный прыжок в G76 можно выполнить. Главное — подобрать нужную скорость. Не менее важно — правильно войти на трамплин. Сигналы под неверным углом, вы рискуете не попасть на противоположную рампу или достичь ее как истинный антипод — вверх ногами. Все происходящее в мельчайших деталях покажет внешняя камера: отлетающие в разные стороны колеса, капот и двери. Сине озвучивается пронзительным криком главного героя, который остался внутри железного остова.

Совершенно ясно, что подобная графическая роскошь потребует титанических усилий и со стороны компьютерного железа.

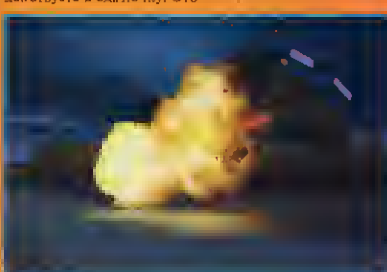
Минимальные требования для 320х200 (хватите за голову) — Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM и SVGA-карта. Да, приготовьте также от 80 до 110 мегабайт на жестком диске. Далее авторы описания неудачливо врут, что 133-й "Пентий" с количеством памяти, большим, чем шестнадцать, прекрасно тянет режим 640х480 со всеми включенными опциями. Наглая кривда. Отключив текстуры облаков, а все остальные "прищипки" поставив на "medium", вы сможете сносно играть в 640х480 на P166 с 40 Мбайт RAM. О необходимости таких "вкусных" вещей, как 800х600 и 1024х768, можно лишь пофилософствовать на досуге. Миссии в кампании

построены по простому и испытанному способу: не победишь — не пройдеши. Регулировка сложности отсутствует. Cheat-коды существуют, но их использование не позволит вам перейти на следующий этап. Авторы явно испытывают терпение игроков, ведь некоторые задания приходится проходить по несколько раз, пока не добьешься поставленной дизайнером миссии цели. В остальном работа последнего не вызывает нареканий. Сложность возрастает очень постепенно, так что у вас есть время, чтобы освоиться с управлением.

Сначала вы находитесь под неусыпной опекой Taurus'a, который дает подробные указания, повторяя даже малахолье. Первая горная дорога, первый прыжок, первый бой — сюжет развивается, не давая вам отвлечься и перекусить. Начиная с пятой или шестой миссии, вы действуете в одиночку. Это

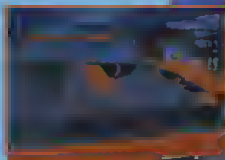


закорнелые Quake'ры: что вы думаете о перспективе "дороги над дорогой"? Но самое незабываемое ощущение оставляют прыжки. Вы





более опасно, так как рядом нет товарища, отбрасывающего огонь



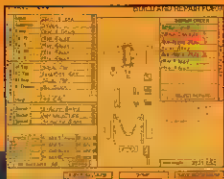
праздничных батарей на себя. Не все задания выполняются "в лоб". Иногда, чтобы добиться желаемого, приходится совершать несколько нелепичных (для игрока, а не для создателей) действия. Скажем, чтобы преодолеть полицейский заслон в одной из поздних миссий, вам придется свернуть на боковую дорожку. Причем не на любую, а только

на ту, которая больше понравилась дизайнеру уровня. Проехав энное количество времени по этому окольному пути, вы услышите, что полиция бросилась за вами в погоню, а значит, путь для

взана (van) свободен. Догадаться, что поступить следует именно так,

можно лишь методом "научного тыка". В перерывах между заданиями вас развлекают красочными мультфильмами, и не только. В игру вступает механик Skeeter и его Salvage Manager. Оказывается, дотошный работник тщательно собирает все запчасти, оставшиеся на поле боя.

Найденные вещи предлагаются вам для инспекции и тщательного отбора. Часть полезных штук вы можете потратить в van механика или сразу же поставить на свой



Picard. Более того, Skeeter готов починить покоренное оборудование. Конечно, в разумных количествах.

Carmageddon

Самое вкусное приятно оставлять насладок. Автомобильное лобовое — та штука, ради которой создавался Interstate. Конечно, в игре можно и просто погоняться, но ничто так не поднимает настроение, как гулко дышащие тридцатимиллиметровой пушки, производимые в такт урчанию вашей V-образной десятки в 576 лошадиных сил. Основных "боевых" видов в игре всего два: внутри автомобиля и позади него. Каждый обладает как определенными достоинствами, так и недостатками. Поклонники настоящих симуляторов, конечно, предпочтут сидеть внутри автомобиля. Там не так шумно, можно точнее прицелиться, а также наблюдать за радаром, количеством боеприпасов на борту и индикатором повреждений. Кроме того, зеркало заднего вида все-таки находит-

ся внутри машины.

Вид снаружи более "аркаден". Среди преимуществ этого "взгляда" — глобальность обзора и возможность полюбоваться окружающим миром. Так как отметка выбора цели видна в обоих вариантах, то успешно воевать можно в любом случае. Вид снаружи очень помогает при выведенных из строя передних пилонах (а такое случается часто). Нажимая F3 и переключая передачу на "R", вы сможете продолжать воевать. Главное — не забывать, что вы едете задом-наперед, и не спутать повороты вправо и влево.

Тактика боя может быть сколь угодно разной, но есть несколько правил, которых жестельно придерживаться в любом случае. К примеру, никогда не ходите в лобовую атаку. Автомобили не предназначены для подобных вещей. Броня ставится для защиты машины от пуль и ракет неприятеля, но не для таранов. В большинстве случаев игрок получает больше повреждений от небрежной езды, чем от прицельного огня врагов. Самое смертоносное оружие в игре — навешиваемый радаром ракеты. Обладая солидной боеголовкой, эти очаровашки способны разнести ваш драндулет в несколько приемов. В том случае, если вы не ищете на борту Radar Jammer (постановщик помех), советуется выключать зажигание в тот момент, когда до вас доносится звук пуска ракет. Кстати, догадливый водитель, который пошел "на слабачку" с автомобилем, снабженным ракетной установкой, в девяти случаях из десяти получит всю обойму ракет прямо в лобовое стекло. И бесслвно умрет. Будьте умнее! Еще одну опасность представляют огнеметы, поставленные на задний пилон. В гонке преследования уходящая машина может очень сильно прижарить слэшком ретивого "ведомого". То же самое относится к ракетным установкам. Если вы убежете по шпильистой



горной дороге, то нет ничего хлеще, чем обычный Oil Slick. Масляное пятно, оставленное на крутом повороте, почти наверняка отправит большую часть "гончих" на дно ближайшего каньона.

Возлюби ближнего

Не все игроки, вероятно, удовлетворятся интеллектом и сообразительностью компьютерных врагов. Зная подлинные человеческие пороки, компания Activision приготовила большой выбор multiplayer-режимов, самым интересным из которых является Internet-игра. "Совместные" задания отсутствуют здесь как класс. Зато авторы приложили немало сил для того, чтобы игрокам было приятно крошить и корчить друг друга. Полагаю, многим надоела Pinball — так почему бы не выбрать другое средство передвижения? Их в игре более тридцати (30)! Каждый автомобиль имеет уникальные ходовые характеристики, обладает разным количеством пилотов, даже двигатели звучат неодинаково! А что вы скажете о шансе покатайся на вооруженном до зубов большом американском грузовике-тягаче (или даже школьном автобусе)? Фантастика! К тому же, вам не обязательно иметь сеть — можно играть в одиночку против компьютера. Остается лишь надеяться, что хакеры не взломают cheat-коды, таким образом сделав Internet-игру абсолютно неинтересной. Подобное уже произошло с Diablo...

— Александр Вершинин

P.S. Кстати, хакеры уже "достали" несколько спрятанных авторами игры дополнительных автомобилей.

P.P.S. Совсем забыл: НИКОГДА НЕ ПОКИДАЙТЕ МАШИНУ!

ИГРА
Interstate '76
Активисты
тел. (085) 222-6957

★ Activision

95% ГРАФИКА

95% ЗВУК

98% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

98%

Квесты

<Shivers 2: Harvest of Souls>

<9>

<The Lost Vikings: Norse by Norsewest>

<SPQR: The Empire's Darkest Hour>

<Ark of Time>

<Leisure Suit Larry: Love for Sail!>

<Toonstruck>

87



9 "Дядя ваш был эстет. Немного музыкант, немного художник, немного механик, но что псих стопроцентный — это точно!"

89



Norse by Norsewest

"Наверное, именно это и придает игре прелесть: делает ее такой забавной: три здоровых лжмать мужика в шлемах с рогами, вместе горы свернуть без вас — как дети малы!"

92



Ark of Time

"Ark of Time — классический квест, каким он родился лет двадцать назад."

86



Shivers 2

"Главное в новых Shivers'ax — конечно же, пазлы. Их нам обещают более 50. При этом игрока ждут еще более комфортабельные условия "труда", чем в старой игре."



Квесты:

коллекция весенне-летнего сезона

Есть у меня одно несчастливое хобби — я очень люблю предсказывать будущее. Сядешь этак с умным видом и, глядя со значением в глаза собеседнику, начнешь гнать заумными голосом что-нибудь про траблы в его будущей жизни, или в политике, или в экономике, или где-нибудь еще. А несчастливое это хобби потому, что предсказания мои сбываются редко, если вообще когда-нибудь сбываются. Причина проста: каким бы мрачным ни представлялось будущее, в моих предсказаниях оно всегда выглядит куда интереснее, чем то, что происходит потом в реальности.

Будущее квестов, в соответствии с этой дурной привычкой, давно уже вызывало у меня нездоровый интерес, но я упорно крепилась, чтобы не обрадовать, не дай Бог, публику очередным несбыточным прогнозом. Но вот пришел месяц март, игрушечный ручеек окончательно обмелел, и меня с бескорыстием олять потянуло на гадание.

Итак, "модный" квест сезона "весна-лето '97" будет цепиком выполнен в 3D с возможностью обзора на 360 градусов хотя бы по горизонтали (Cryo, а теперь и Sierra предлагают еще и 180 градусов по вертикали) и плавной, свободной прокруткой экрана. Естественно, такой engine предполагает игру "от первого лица", столь близкую сердцам

поклонников творчества id Software (а много ли среди нас таких, кто ими не является!).

Думала ли Activision, впервые снабдив этой супервозможностью свой романтический Zork, куда она толкает некогда величавый и статичный жанр? Пока что единственным препятствием к превращению квеста в стремительное действие наподобие Quake остается недостаточная легкость перемещений между точками, в которых действия героя уже совершенно свободны. К чему это может привести, мы знаем: в "Титанике" у героя отросли кулачки, которыми он, правда, орудовал довольно неумело. То ли еще будет! Возможно, в будущем году в квесте нечего будет делать без шотгана.

Для эстетов — подарок нынешнего сезона: "натуральный" цвет с десятками тысяч оттенков (вместо 256 цветов) и максимальная четкость и детальность изображения, которая не падает даже в неигровых анимированных вставках.

У меломанов тоже праздник: теперь квесту просто неприлично появляться без полноценного музыкального сопровождения, созданного профессиональным композитором, и "спецэффектов", громкость воспроизведения которых соотносится с направлением движения героя.

Что касается персонажей игры, то здесь 3D ставит себе задачу неимоверной трудности: кукольные человечки ни в чем не

должны уступать актерам из игр с видео, а это значит, что в игре должно быть много диалогов, причем мимика говорящего персонажа должна быть показана крупным планом. (Ну, это пока действительно мечты — ни одного особенно удачного опыта в этой области мне еще не удалось увидеть.)

Таковы прогнозы в области "высокой" квестовой моды нынешнего сезона, а расплываться за эти новые стандарты придется нам, бедным игрокам, — причем расплываться и в прямом, и в переносном смысле.

Сначала о материальном. Если вы увидите на коробке с 3D-игрушкой минимальные требования к "железу" на уровне "четверки" с 8 мегабайтами "мозгов" и двухскоростным CD-ROM'ом — не верьте, скорее всего вас бессовестно обманывают. Все эти радости технического прогресса стали доступны нам лишь потому, что игрушечные фирмы фактически приняли новый стандарт потребительского компьютера: Pentium 90 с минимальными 16 мегабайтами оперативной памяти и 4-скоростным CD-ROM. Готовьте денежки, любители прекрасного!

С модами на "упаковку" квестов нынешнего года мы вполне разобрались, а вот насчет их содержания у меня остались серьезные сомнения.

Во многих новых играх чувствуется явственный крен в сторону решения

чисто технологических задач. Квест превращается в шедевр, в первоначальном значении этого слова. Подобно тому, как средневековый подмастерье, пройдя соответствующую выучку, представлял публике свидетельство своего мастерства, многие фирмы, отрабатывающие новую технологию — или просто желающие доказать, что способны на что-то большее, чем создание стрелялок, — обращаются к нашему жанру, начисто забывая о его специфике. Получаются очень красивые и качественно сделанные вещи, на которые приятно смотреть, но в которые совсем неинтересно играть. Самый яркий пример — Versailles от Cryo (о нем мы писали в прошлом номере).

Между тем, никакие красоты не смогут спасти игру с бесполовым сюжетом, а настоящих реформаторов в этой области не сыщешь днем с огнем. Так что здесь мне придется из области предсказаний перейти в область благих пожеланий, которые вовсе не обязательно исполнятся не только в ближайшие полгода, но и до конца нынешнего тысячелетия. Но помечтать о содержимом "идеального" квеста все же не вредно. Этим мы займемся в следующем номере, а если у вас есть соображения по поводу того, каким должен быть и каким не должен быть квест 1997, присыпайте их по адресу osikal@aha.ru.

— Ольга Цыкалова

Просто голод

В МАРТЕ НА ИГРУШЕЧНОМ

рынке стало одной акулой больше. Не склонная до того к агрессии фирма Graphix Zone, прославлявшаяся в основном мультимедийными CD на музыкальные темы вроде "Living Jazz" и "Боб Марли", неожиданно занялась канибализмом и проглотила фирму Inscare со всеми ее давно ожидаемыми играми (Tales From the Crypt, HyperWar, Ground Effect и KGB Files).

Graphix Zone понравился новый рацион: не прошло и недели с предыдущей кормежки, как она напала на фирму Trimark Interactive и проглотила ее вместе с уже почти готовыми хитами Faery Tale Adventure 2 и Magzone. Нет хуже дела: теперь эти две игры, которые



должны были выйти в свет еще осенью 1996 года, будут наконец-то опубликованы.

Судьба Halls of the Dead:

Faery Tale Adventure 2

сказалась особенно запутанной. Собственно, первая Faery Tale Adventure вышла несколько лет назад, и не для PC, а для Amiga и Sega Genesis. Герои, братья Джулиан, Кевин и Филипп, сражались с неким черным магом при помощи всяких мистических штук. Написала эту игру фирма Dreamers Guild, она же согласилась на предложение Trimark Interactive разработать продолжение — Halls

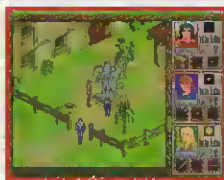
of the Dead, но уже для PC и под Windows 95.

Новая игра начинается там, где кончается старая. Победившие братья последними кознями злого волшебника заброшены в фантастический мир, ставший ареной борьбы Порядка и Хаоса. Чтобы спасти этот "Другой мир" от полного уничтожения, им придется сражаться с гоблинами, темными эльфами и прочей нечистью, используя разнообразное оружие и заклинания. Судя по сюжету и мощной контрольной панели, это — типичная RPG, но создатели игры обещают включить в нее и изрядный квестовый элемент, называя свое детище "fantasy adventure".

Игра сделана в симпатичной, хотя уже несколько архаичной

технике обычной "плоской" анимации с использованием трехмерных проекций интерьеров и ландшафтов. Зато сами герои имеют модный 3D-вид.

Будем надеяться, что новый обладатель Halls of the Dead, фирма Graphix Zone, не станет гноить ее на полках, а отдаст играющему народу — ведь еще полгода, и на игру будут смотреть как на ископаемого ящера или сувенира для ностальгиков.



Война и мир

ФИРМА BLIZZARD

Entertainment, лучший друг кровожадных любителей стрельбок и стратегий, решила уделить частичку своего блеска и могущества сырым и убогим квестерам. Продолжение своей знаменитой серии стратегий в реальном времени Warcraft компания делает в виде "fantasy adventure". Что это означает — не знает никто. Близко знакомые с творчеством Blizzard личности



утверждают, что грядет еще одна RPG в стиле Diablo, но пресс-релиз фирмы дышит исключительным пацифизмом: нам обещают кучу головоломок, насыщенный сюжет и море теплого человеческого (или не совсем человеческого) общения. При этом Blizzard надеется по-настоящему реформировать жанр, привнес в него свойственную Warcraft "глубину и личный подход".

Традиционно, действие Warcraft Adventures: Lord of the Clans начинается там, где приказал долго жить Warcraft II:

Beyond the Dark Portal. Квестерам (а может, и не квестерам) придется пройти по местам, еще не остывшим от стратегических баталий, и познакомиться с кучей участвовавших в них персонажей. Мы будем играть за Трала, юного орка, выросшего в неволе у людей и в результате лишившегося своего наследства. Наша задача — собрать и сплотить разобщенные кланы орков и вернуть им власть, отобранную людьми.

Новая игра делается всерьез и надолго: в нее войдут более 60

локайшенов и 70 анимированных персонажей, нар созданием которых сейчас трудятся 50 художников. И все же чувствуется некоторый "служебный" характер новой игрушки. Аллен Адам, президент и основатель Blizzard Entertainment, в числе прочих лоялов ожидаемой игре сказал, что она углубит мир Warcraft и предоставит основу для будущих игр серии. Кто будет играть в новый Warcraft — квестеры, стратеги или любители стрельбок, — мы узнаем еще в этом году.

Летние радости Activision

НАКОНЕЦ-ТО ACTIVISION

готова вытащить на свет Божий продолжение еще одного

знаменитого сериала, повествующего о приключениях Твинсена на планете Твинсен.

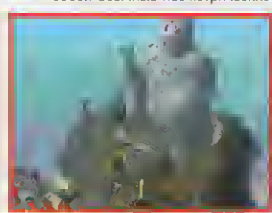
Речь, конечно же, о **Twinsen's Odyssey. Little Big Adventure 2**, о которой мы уже писали, но которая так подвела нас, не выйдя вовремя (помнится, мы "делали прогноз" на конец прошлого года).

Вы знаете: планета

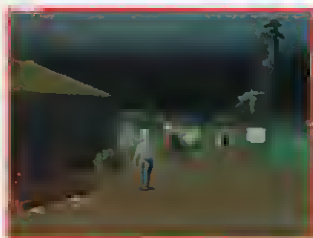
Твинсен снова в опасности. Пришельцы-эсмеры не только захватили ее, но и начали похищать твинсенских детей и магов. Твинсен сызнова берется за работу: теперь он должен разгадать ужасный план эсмеров и сразиться с их вождем, Темным Монахом.

Игра традиционна не только по сюжету, но и по

графическому исполнению. Часть ландшафтов представляют собой обычные изометрические



Материалы
рубрики
подготовлены
Ольгой
Цыкаловой.



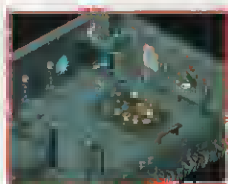
проекция, хотя для некоторых применялось 3D, причем с

очень подробной детализацией. Экран остается неподвижным, пока герой по нему двигается, что дает возможность подробного исследования каждого ландшафта во всех его многочисленных тонкостях.

Но не сюжет и не технические достижения радуют в Twinsen's Odyssey, а яркие персонажи, многообразие возможных действий и многочисленные

смешные ситуации, в которые попадают герои. Twinsen's Odyssey гармонично сочетает в себе черты квеста и стрелялки, предоставляя игроку возможность выбирать между различными формами отношения к действительности: например, "спортивной", "агрессивной" и "благоразумной".

Долгожданная игра ожидается



этим летом. Отличное время: думать и напрягаться в жару обыкновенно лень, а повеселиться всегда охота.

Ихтиандр всплывает в Web'e



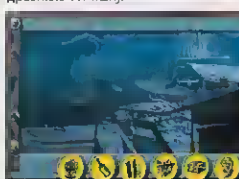
ВСЕ-ТАКИ ВСЕ МЫ НЕМНОЖКО

снобы: уж сколько люди играют с компьютером в игры, а все повторяют, что с другими людьми играть интереснее. И ведь добились своего! Редкая каторга не стоит в послерабочее время от Deathmatch'ей, играют в Web'e RPG'исты и стратеги, — только квестеров в сетях не видно. Оно и понятно: квест — он, сам по себе, игра человека (игрока) с человеком (сценаристом-дизайнером-режиссером), а компьютер здесь — средство их общения. И все-таки "Интернет" упорно пытается поймать квестеров в свои сети, раскидывая то тут, то там соблазнительные приманки. Дальше всех в этом направлении продвинулся... Голливуд. Создатели WWW-сайта Universal Studios (<http://www.mca.com/unicity>) решили использовать онлайн-квест в качестве рекламы местного парка киноразвлечений.

Действие в **Waterworld: The Quest for Mariner** (вы правы, если вспомнили известнейший боевик с Кевином Костнером в

главной роли) происходит в далеком будущем. Полярные льды растаяли, вода затопила землю, но людям все же удалось найти маленький кусочек суши. За уцелевшими во время потопа остатками человечества они отправляют Mariner'a — мутанта, способного дышать под водой, — но он бесследно исчезает в морских глубинах. Ваша задача — победить злых пиратов Smoker'ов, найти новоявленного Ихтиандра и вывести человечество на сухую Землю обетованную.

На первый взгляд, это обычный квестовый сюжет, но **Waterworld** — штука на самом деле очень странная. Больше всего происходящее на экране напоминает попытку перенести современный квест с его фотореалистической графикой, динамичным сюжетом и качественным саундтреком на... древнюю ХТ'ишку.

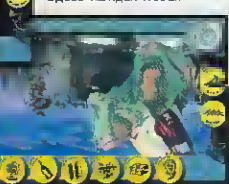


Основная информация, как и в старые добрые времена, идет в текстовом виде, а отличная "фотографическая" картинка только дополняет сказанное. Действия осуществляются с помощью специальных кнопок-монеток в нижней части окна-

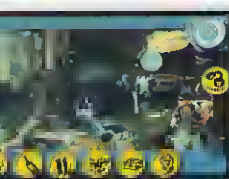
картинки. Обычно вам предлагается 2-3 разных "хода". Например — драться, убежать, разговаривать или идти направо (налево или прямо). В соответствии с выбранным действием картинка и подпись под ней меняются. Каждый эпизод сопровождается отвечающей настроению музыка и — иногда — глубокомысленная фраза, комментирующая происходящее.

Сюжет игры очень динамичен. Вы постоянно сталкиваетесь с новыми персонажами, по большей части враждебно настроенными, бьетесь, общаетесь в бегство, посещаете новые места, где вас в любой момент могут обнаружить враги. По идее, действие должно развиваться стремительно, но вы не дома,

господа, вы — в Web'e, причем соединенном с вашим модемом гнилыми советскими проводами. Здесь каждая новая



картинка грузится ровно столько, сколько нужно для загрузки порядка трех десятков "кил" информа-



ции на скорости, ежесекундно меняющейся от 1000 до 2 байт. Прибавьте к этому звук, который тоже не по воздуху к вам прилетает, — и вы поймете, сколько денег придется выложить за эту модную Web-игрушку. Однако, если не считать финансового вопроса, все это даже к лучшему: играя в квест в онлайн-режиме, вы сможете одновременно делать уроки, писать курсовик, готовить докторскую диссертацию, смотреть телевизор и вообще не отрываться от окружающей жизни.

И все же... Смысл затеи с онлайн-квестом не очень ясен. Даже если предварительно сгрузить большую часть звука и картинок, стоимость времени в сети перекроет затраты на покупку CD, а того, что получают в сети любители стратегий и стрелялок, — живого человеческого общения — вам из этой игрушки вытянуть все равно не удастся...

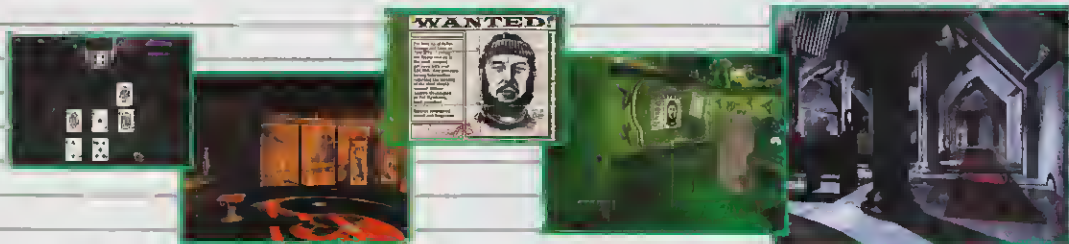


drug

и е н ж и о с з а ч е н и и

груг





Озноб в центре Циклона

SHIVERS 2: Harvest of Souls

Печаль и уныние царят в рядах квестеров: их лучший друг, компания Sierra, печет в этом году одну RPG за другой, совсем позабыв про своих старых поклонников. Но, как выяснилось, буквально на днях, благородный квестерский дух еще не совсем выветрился из древних (в этом году "Сьерра" исполнилось 15 лет) стен компании, и подтверждением тому — продолжение знаменитой игры Shivers — Shivers 2: Harvest of Souls, демо-версия которой недавно была выпущена в "Интернете".

Новых Shivers'ов смело можно рекомендовать ностальгикам по временам Myst'a, "Седьмого гостя" и, конечно же, первым Shivers, настолько новая игра похожа на своих предшественников почти двухлетней давности.

Во-первых, сюжет. Вместо загадочного заброшенного музея из первой части игрушки вас ждет не менее таинственный беспризорный городишко Циклон в глухом аризонском углу. Развернуться есть где: в вашем распоряжении все городские достопримечательности — от гостиницы до полицейского участка, от булочной до кладбища. Само собой, отнюдь не праздное любопытство привело вас в Циклон. Здесь стигнула рок-группа, состоявшая из ваших приятелей, — спазную натуру для съемок клипа нашли эти

ребятишки! В игре вы услышите несколько песен пропавших и даже используете их тексты для раскрытия тайны Циклона.

Главное в новых Shivers'ax — конечно же, пазлы. Их нам обещают более 50. При этом игрока ждут еще более комфортабельные условия "труда", чем в старой игре. К неоспоримой возможности повторения уже проигранных аудио- и видео-файлов, в которых содержались ключи к разгадке головоломки, добавится карта городка, которой можно будет пользоваться для ускорения перемещений.

Еще одна черта Shivers номер раз, сохраненная в новой игре, — атмосфера мистики и ужасов: загадочные зловещие фигуры, привидения и скелеты превратят банальное разгадывание головоломки в дело, требующее немалой отваги и мужества.

Что касается графики, то в ней практически ничего не изменилось — и это за два-то года стремительного развития технологии! Все те же дубоватые интерьеры времен первого набега 3D-технологии на

квесты, все тот же ничем не объяснимый сумрак, из которого то тут, то там торчат неизвестно чем освещенные детали, нужные для разгадки очередной пазлы, все та же

только усиливает ощущение однообразия и тоскливости 3D-интерьеров.

То, что "Сьерра" не расщедрилась в новой Shivers на классную графику, конечно, печально, но

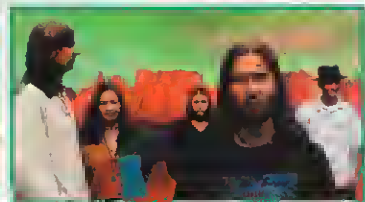
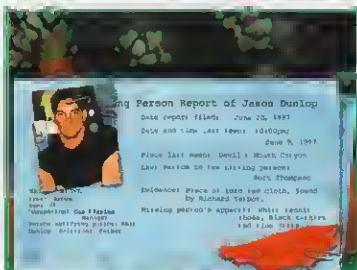


манера передвижения, когда вы даже не можете предположить, куда перенесет вас следующий щелчок мышью.

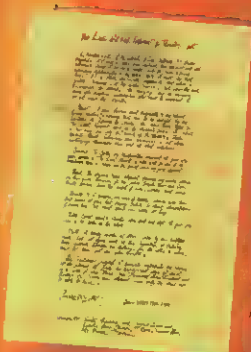
Впрочем, стоп, изменения все же есть! Повинуясь новой моде, авторы Shivers 2 дали нам возможность кругового обзора по горизонтали и в значительной степени по вертикали. Увы, по крайней мере в демо-версии, которая была мне доступна, это нововведение

вряд ли эта маленькая неприятность испортит любителям головоломок удовольствие от игры. В демо-версии содержится только одна из них — небольшая карточная загадка, решать которую приятно и довольно легко. Но коллектив разработчиков, зарекомендовавший себя в первой Shivers, наверняка приготовил нам целую кучу других замысловатых задач — ждем-с! Обещали в начале апреля.

— Опыта Цыганов



Повторение пройденного: девятый дядя



Ну что, граждане квестолюбцы, пазлборцы и головоломатели, отдохнули после "Седьмого гостя"? Ничего страшнее Lighthouse полгода не видели? Все пазлы — в ногу с сюжетом, свежий воздух, сто героев, путешествия? Жизнь — сахар, служба — мед?

Да никогда! Быстро лом в руки — и плац подметать! Он как раз запылели, а мы, квестеры, что греха таить, любим это дело: если недавно не запирали в душной комнате среди всякой дряни, не

доводили мозги до кипения и не ставили под угрозу наше психическое здоровье, заставляя ценой жизни всю дрянь собирать в сложный комплекс непонятного назначения, а из комнатки выбираться в следующую, где дряни еще больше, — и так до победного конца (а именно самой убойной головоломки, на которой вы все равно сломаетесь и так и не узнаете, чем же это все кончилось), — нам жизнь не в жизнь, радость не в радость, и в игрушки не играется.

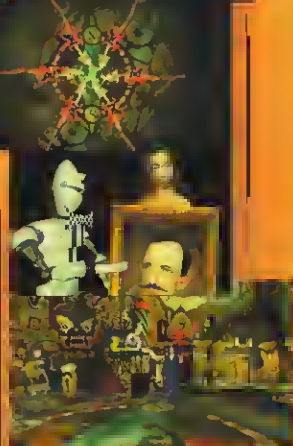
Для тех, кто сразу понял, о чем я, и сочинила фирма Tribeca (а известная GT Interactive — опубликовала) игрушку "9"

Итак, пренеприятнейшее известие: у вас умер дядя. Совсем умер, даже наследство оставил, и немалое: удивительный домик в курортном местечке, и с

полной (увы) обстановкой. Утрите слезы, высморкайтесь (тем более что дядю вы совсем не знали, и слезы эти скорее всего вызваны вовсе не большой утратой, а радостью приобретения) — и отправляйтесь в путь! У вас и адрес

уютный. У дверей вас встретит (отвратительной бранью) верный слуга, составляющий часть дядино-го наследства, и еще — два загадочных "близнеши", наглых, агрессивных и вполне потусторонних. Спасибо, дядя, отец родной! Двери захлопнулись — и теперь не видеть племянничку света белого, пока не решит он сотню ужасающих пазлов, не запустит пару десятков страннейших механизмов и не настроит энное количество самых нисоизданных музыкальных инструментов — от "обезьянного органа" до ансамбля африканских тамтамов.

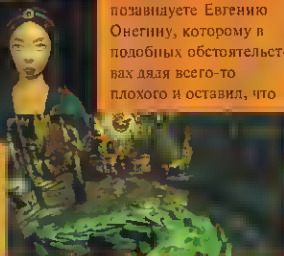
Чтобы облегчить вам жизнь (или осложнить — это уж как вы относитесь к мутантам), верный слуга Солти, человеко-космолет, будет частенько записывать перд вами, мешая пройти, или пронесется над головой на бросищем полсте, давая бесценные советы в свойственной ему дружеской и непосредственной манере



Дядя ваш был эстет. Немного музыкант, немного художник, немного механик, но что псих стопроцентный — это точно! Вы не раз позавидуете Евгению Онегину, которому в подобных обстоятельствах дядя всего-то плохого и оставил, что

(два самых частых его изречения: "Эй, ты, куда пошел?" и "Смотри на меня, когда я с тобой разговариваю!"). Последнее особенно затруднительно, если вы еще не научились ценить дядины (вкус),

точный ест: 21 градус южной долготы, 153 градуса западной широты, The Last Resort. Отличный домик, вполне трехмерный, правда, тесный, темный и страшный, с привидениями — зато



Системные требования:
486DX2/66, 2-скоростной CD-ROM, 16 Мбайт RAM, 15 Мбайт на HDD, звуковая карта, мышь, Windows 95



Верно? Это про вас? Тогда ладя не ошибся, решив в широким

жестом отдать все найденное и найденное именно вам. Вы и среди всех его безобразий не заблудитесь, и все разложите по местам, и "близнецов" к порядку призовете... Только найдите времени побольше, заварите чаю покрепче и яркость в мониторе поставьте на полную (и контраст тоже).



Скажите на милость, зачем вам комната, набитая живыми эмбрионами на штырях? Зачем деревянные африканские боги, спускающие вас с лестницы, пока вы не уследите их слух искусной игрой на органе? Зачем собачий скелет, готовый выпить за руку любому прохожему? Зачем бойлер, для растопки которого необходим граммофонная пластинка? ЗАЧЕМ?!

Как — зачем? Вы же обожаете решать головоломки, сильны в логике, сообразительны, внимательны, усидчивы, отнюдь не туги на ухо... а самое сладкое воспоминание последних месяцев — как лихо вы гоняли на вагонетке по лабиринтам Lighthouse, и как любимая развилка снислась вам восемь ночей подряд.



★ **Tribeca**
★ **GT Interactive**

70% ГРАФИКА

70% ЗВУК

80% ИГРОВАЯ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

Увы, графика в дядином доме мрачновата. Тот случай, когда от игрушки остается общее ощущение темноты и недостаточной вразумительности. Да и идет она не на полный экран, 256 шарнирных цветов



(для эстетов чаловато) и разрешения хочет 640x480. Нет, в целом все вполне



прилично, даже стильно — но уж больно туго! Зато анимации сделаны отменно,

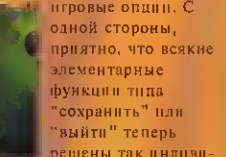
и перемещения неплохие, особенно если учитывать, в какой тесноте и невнятице приходится бродить.

Мрачноватую атмосферу довершает почти полное отсутствие фоновой музыки при потрясающем обилии всякого рода утробных звуков: гудящая топка, глухо хлопающие двери, хриплый голос Солти,



гул воды в каких-то далеких трубах... При этом огромное количество головоломок имеют чисто звуковую, иногда и музыкальную, основу. Короче, и без музыки шумно. Только глуховато — как и графика, так что все в стиле. Поддерживает атмосферу, так сказать.

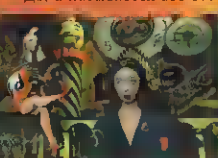
Некая булькающая музыка: там такая Изалора! Таинственная прорицательница, ответственная за игровые опции. С одной стороны, приятно, что всякие элементарные функции типа "сохранить" или "выйти" теперь решены так индвидуально и сопровождаются некими замысловатыми комментариями, но с



прилично, даже стильно — но уж больно туго! Зато анимации сделаны отменно,

другой — получается, во-первых, дольше, а во-вторых, она тоже всю дорогу обзывается: то "мышетолкатель", то "юзер", то еще как-нибудь... Тоже мне обелуживающий персонал!

Да, а называется все это



психом "Девять". Девять — и все! Если вы, прочитав вышесказанное, и вправду почувствовали себя дядиным племянником — вперед! Уверю, игрушка вас не разочарует! Если нет — мой вам совет: не рискуйте. "9" — это сборник весьма и весьма простых головоломок, и не более того. Но сборник вполне качественный. Решайте!

— **Наталья Дубровская**

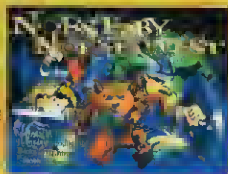
P.S. Если игрушка досталась вам без прилагаемого к полному комплекту текста дядюшкиного завешания — можете в дом и не лезть. Поворачивайте назад: кол указан только в нем, в листочке с завешанием. Или не поворачивайте, а введите следующее: 0821-1996-A92C. А не поспадесь вам на глаза эта рецензия?! Как не повезло яблоку, как повезло вам!

И еще: не жадничайте особо, когда будете играть. В "9" нельзя носить с собой больше одного предмета. Лучше и шесте, как его поскорей пристроить.



Викинги просятся к маме

Помните бестолковую троицу из *Lost Vikings* 1? Думаете, выпатчили их один раз из инопланетных неприятностей — и все? Как бы не так! Наши бородатые любимцы ухитрились опять наступить на свои любимые грабли, и все придется начинать сначала: неведомые земли, полные опасностей, чудищ и темных закоулков, низкие потолки, высокие скалы, глубокие овраги, ненадежные телепортеры — и наша команда, которая неизвестно как сюда попала и которой до чертиков хочется домой. В общем, *The Lost Vikings: Norse by Norsewest*. Просим, возможно, любить и, вероятно, жаловать.



Нет, они действительно не изменились, хоть и обзавелись новым инвентарем: один бегает, один морду бьет, а один прикрывает остальных своим широким щитом. Самое удивительное, что за эти годы ни один не сумел научить товарища ничему из того, что умеет сам! Оказались среди них "многогранная личность" — не пришлось бы этим обольщаться (и нам) так безбожно петлять и мучиться, униженно просить товарища разбить стенку лбом или вызвать лифт, поскольку самим не допрыгнуть. Шли бы мы вперед быстро и смело, и дошли бы до заветного 31 уровня (вот их сколько в новой игре) за пару часов, и... Никуда бы мы не дошли, потому что нам стало бы скучно, и мы бросили бы это занятие, бранясь и зная.

В том-то вся и прелесть, что наши косматые друзья, хоть и готовы за друга жизни положить, никогда не покушаются на чужие обязанности. Отрада профсоюзца, а не боевая единица! Быстрый Эрик стремителен,

как птица, и стенки сносит одним ударом головы, но никогда не тронет врата и пальцем — лучше умрет, но дорогу своему угрюмому приятелю с выдвинутым кулаком перебежать не станет. Приятель же, шелкующий скелетов и вампиров, как семечки, никогда не будет соваться к лазеру; нет, где там Олаф со щитом? А, Олаф?.. Ну и так далее.

Если волнуешься, они и вас не обидят: думать будете только вы! И придется вам нелегко, ох как нелегко! Сами по себе задачки (как и в первом случае — эдакий коктейль из простеньких головоломок и аркады) весьма элементарны, и возможностей троицы хватает на их решение с лихвой, но как добиться, чтобы все герои оказались там, где надо, нащипать все, что надо, и при этом остались живы? Весь укус в том и заключается, что, вопреки логике любых военных действий, здесь ну никак нельзя пожертвовать ни человеком! Один викинг сыграл в ящик — тишина пропала, прощай, уровень, поехали сначала! А ведь умирают они тоже все по-своему, попробуй усесть!

Соответственно, сложность любой задачки смело умножаем на три: сначала придется разобраться, как сложить разрозненные

способности наших героев так, чтобы добиться цели, а потом — как нивелировать их досадные недостатки и собрать всех троиц на очередном бугорке (или в ямке) живыми и здоровыми.

Наверное, именно это и придает игре прелесть и делает ее такой забавной: три здоровых лохматых мужика в шлемах с рогами, вместе горы свернут, а без вас — как дети малые! Завлудились, домой просятся, а разобраться что к чему, или между собой толком договориться, не могут! Сделайте милость, ответьте неотвешенных в родную Скандинавию! Там дети плачут!

Жаль, что графика в игре такая паршивенькая. Ну чуть ли не никакая! Слово наши викинги застряли не только в пространстве, но и во времени, и не прошло и дня со времени выхода *Lost Vikings* 1. Уверения Interplay в том, что все теперь в сто раз круче, а персонажи сделаны в технике "полностью трехмерного рендеринга" — полная брехня, не верьте! Наверное, хитрые сочинители этой рекламы рассчитывали на то, что персонажи эти столь расплывчатые, что никто и не разберется, трехмерные они или нет. Они и правда того... мутноваты. Да и все остальное не блещет. Жаль!

Но не так уж это страшно — игра ни в коем случае не претендует на роль эпохаки, да и в целом решена слегка в стиле "ретро" — играй себе да nostalgiaйруй, расслабляйся. Тем более, музыка такая приятная — ненавязчивое "ум-ца-ца-ца, ум-ца-ца-ца" с легким уклоном в "техно".



Такая вот игрушка. Вроде бы ничего в ней и нет — и графика так себе, и сюжет — аркада аркадой, примем столетней



давности, и однообразно, и зайгаться в середине уровня нельзя (на самом деле это правильно, этого жанр требует, но все равно обидно) — в играть приятно! В свободное от работы и серьезных игрушек время, конечно.

— Наталья Дубровская



★ Interplay

50% ГРАФИКА

70% ЗВУК

70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

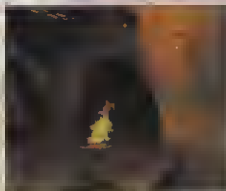
70%

Roma Roman frei, или Окончательное решение латинского вопроса

Все древние римляне вымерли — с этим не поспоришь. С другой стороны, сама постановка вопроса предполагает, что древние римляне когда-то жили. Скорее всего они даже не умерли, а просто постепенно перестали быть "древними": так, перетекли себе в новое состояние на фоне завоеваний и общего упадка патриотизма — превратились из италиков в итальянцев. Никто за три тысячи лет непрерывных войн и потрясений не сумел стереть их с лица земли. Пока не пришла фирма Cybersites со своей игрушкой **SPQR: The Empire's Darkest Hour** и не превратила Вечный город в такое кладбище, рядом с которым любые Помпеи с Пальмирами — чистый Луна-парк. В этих городах нельзя гулять, зато в них когда-то жили люди. В Риме **SPQR** можно шляться сколько хочешь, и даже кое-что потрогать, а то и сломать, но там никогда никого не бывало. Кроме разработчиков. Там и нас-то нет.

S P Q R
THE EMPIRE'S DARKEST HOUR

S PQR, Senatus Populusque Romanus — "Сенат и римский народ", — игрушка про Рим, и Вечный город, в который ведут все кривые дороги, восстановлен в ней с исторической точностью и археологическим тщанием. Абсолютно пустой, неподвижный — в нем идет только время, причем достаточно быстро, — он в полном вашем распоряжении! На вашу долю достался один год из тех долгих, мрачных лет, когда Римской Империей правил злобный выживенец Септимий Север, человек невероятно жадный и жестокий, но сведущий в войне, хозяйстве



и астрологии.

Над Римом нависла угроза: неведомый злоумышленник (все называют его "Calamitus") собирается разрушить город; когда и как — неведомо. Известно только, что есть пять подозреваемых, что всех, кто был способен помочь, уже забрали, и что спасти Рим придется вам, юному ученику великого физика Корнелия. Учитель успел оставить вам в помощь краткие инструкции, пару невразумительных схемок и классный прибор под названием Navitor, который позволит вам перемещаться во

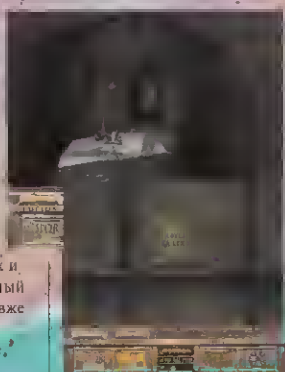
времени и пространстве в пределах Рима и одного года — 205 от Рождества Христова.

Учтите, в Риме, который вам придется спасать от злодеяний вполне живых людей, нет ни души. Нет животных, нет птиц, нет звуков, не дует ветер, не меняется освещение. На площадях и улицах царит некий вечный предвечерний час, и даже ваших шагов здесь не слышно. Звук — резкие, неживые — раздаются только при взаимодействии с весьма ограниченным кругом предметов, и еще в паре мест где-то валяло угрожающе шумит вода. Все! Готовьтесь! Будет нелёгко!

К то же тот негодяй, решивший превратить это заданное сонное царство в груды обломков? Утомленная служением, разочарованная Римом и всем на свете всталка Вераний, которую вредный император не отпускает на заслуженный отдых? Что ей почести и вполне номинальная власть, когда вся жизнь уже брошена на алтарь Весты, а взамен... а взамен — ничего. Одиночество и

ОСТОРОЖНЕЕ С ПРЕДМЕТНЫМ ПЛАНОМ — ПОМНИТЕ, ТАДА НЕ СТУПАЛА НОГА ЧЕЛОВЕКА!

О. ПОЛКОВ,
ДИРЕКТОР МУЗЕЯ-ПАНОРАМЫ "БОРОДИНСКАЯ БИТВА"

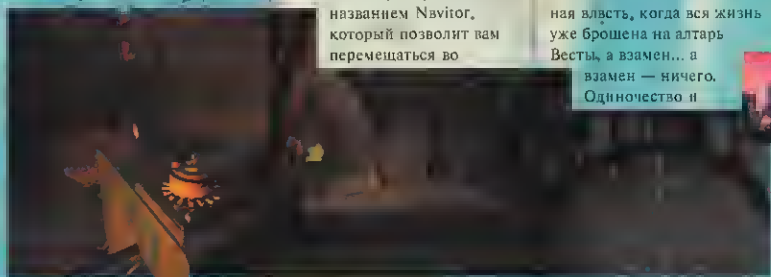


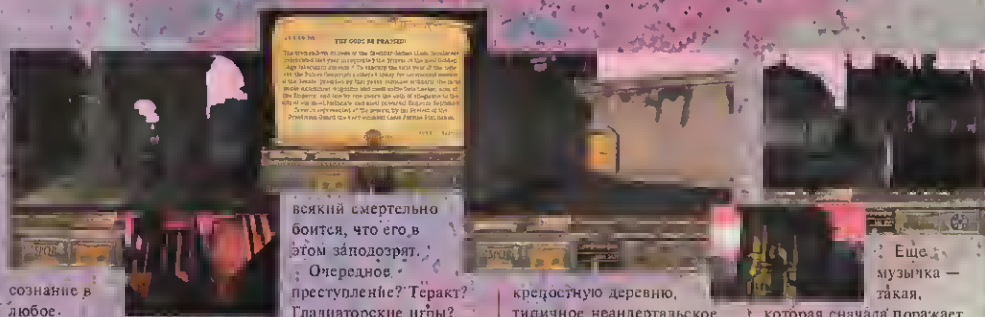
старость.

Распутный юноша Луций, в свободное время предающийся пьяным воспоминаниям о былой вслнчии своего ныне вполне зыялашего рода, а в рабочее — заурядно стучащий на всех и вся за весьма скромные денги?

Ксанф — неукротимый варвар с берегов Рейна. Все его мысли — о том, как отомстить Риму за свой маленький мир, который погиб в тот день, когда легионеры снесли с лица земли ту германскую деревню, где он родился. За годы, проведенные в Греции и Риме, он сумел добавить к природной хитрости и решительности отличное образование — опасный, умный враг.

Сивилла — она Сивилла и есть. Пророчица, в той мутной воде, в которую превращается общественное





сознание в любое.

смутное время, для всякого рода экстрасенсов-чревоугодников — раздолье. Ее доход напрямую зависит от верности ее предсказаний. Кто-то уже потянул карьеристку за язык: именно она предсказала Риму скорую и страшную гибель от рук тайнственного злодея. Попробуй теперь Рим не погибни! Идти тогда пророчицатнице в уличные торговки...

Гордиан — главный городской инженер. Ему Рим дороже жизни! Он видит: его город капитулирует — коррупция, заговоры, преступления. Никто не знает Рима так, как знает его Гордиан. Так не хочет ли инженер вынуть камушек, разрушить свой город, чтобы спасти его от худшего позора? Кстати, Ксанф — его ассистент.

За дело! Узнавать о мыслях и действиях подозреваемых вы будете из их дневничков (подробно и с картинками); о том, что происходит в городе, — из городской газеты *Asta Diurna*, весьма официального и ненадежного издания. Все темнеет, все описывают происходящее со своей колокольни — и никогда не бывают объективны, и никто не боится оказаться Катамнитусом, но боится быть за него принят... Обычные тоталитарные штучки — всякий мечтает нагадить, и

всякий смертельно боится, что его в этом заподозрят. Очередное преступление? Теракт? Гладиаторские игры?

Празднества? Торопитесь на место действия — у вас в распоряжении отличная карта и компас. Изучайте следы, идите уайки, сопоставляйте факты. Ошибиться нельзя — судьба Вечного города в ваших руках!

Navitog позволит вам то ускорять, то замедлять ход времени — только не ленитесь, и не обращайтесь в склепы. Такая уж в игре графика!

Как уже было сказано, Рим в SPQR скорее мертв, чем жив — трехмерный, гладкий, вполне историчный, полный научно обоснованных деталей и полезной информации и... напрочь лишенный и намека на реализм или жизненность. Нельзя даже сказать, что он будто сбегает из учебника — в учебнике он может быть в худшем случае никаким, а такое исключительно качественное трупное очооение достигается другими методами.

Как бы это объяснить? Представьте себе провинциальный музей, представьте "главный зал основной экспозиции", а в его центре — мутную витрину на ножках... В этой витрине, само собой, стоит макет — пыльный, из неведомого материала, и изображать он

должен, несомненно, некий архитектурный комплекс: местный кремль,

крепостную деревню, типичное неандертальское поселение... или древний Рим.

Представили? Такую штучку принято еще называть исконно римским словом "реконструкция". В общем, подход безусловно хорош для организации бомбардировок, но никак не годится для "исторического детектива" с легким уклоном в психологизм. Прилежно восстановленные (в общих чертах) архитектурные красоты безо всякого учета того, что на них положено вообще-то смотреть не с птичьего полета, а, так сказать, "глаза в глаза", а то и снизу вверх... Более того, в нашем случае в них еще придется жить — пусть ни с кем и не встречаясь.

Увы! Никакого "жить" не будет. Мы оказались именно в такой реконструкции — причем совершенно одни!

Гладенькие, невыносимо однообразные трехмерные фактуры и красноватое небо (того восхитительного оттенка, который придает небу больших городов обилие неоновой рекламы) довершают дело: никакие золотистые свитки, никакие подкнутые то тут, то там для оживляжа игрушки — то лошади, то солдатики — не помогут. Не поможет даже то, что самые ответственные места в дневниковых записях нам будут зачитывать — приятными голосами и с отменной инжией.

Еще музыка — такая.

которая сначала поражает, через пять минут раздражает, а через пятнадцать — сама мысль о том, чтобы включить ее опять, кажется кошмарной.

Ну вот, ничего не могу поделать — все невзжаю и наезжаю! И не совсем справедливо, между прочим, — сюжет-то в общем неплохой, сделано тщательно — эдакая мистифицированная номер-два. Задачи по большей части вполне приличные, нет никаких очень уж диких нарушений логики, интересный интерфейс. Но там же жить нельзя! Там все умерло! И не жили никогда!

Ну его к черту, пусть рухнет!

...И зачем они взяли именно Рим?..

— **Наталья Дубровская**

Системные требования:
486DX2/66,
8 Мбайт RAM,
6 Мбайт на HDD,
2-скоростной CD-ROM,
звуковая карта,
Windows 3.1

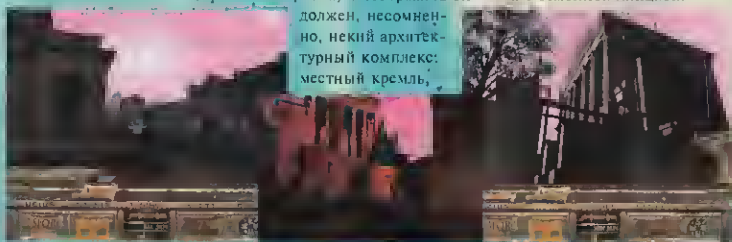


SPQR: The Empire's Darkest Hour

★ Cybersites
★ GT Interactive

50% ГРАФИКА
50% ЗВУК
70% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

30%
очень субъективно!



Атлантида для бедных

Приятные новости для любителей дальних путешествий: на виртуаль-

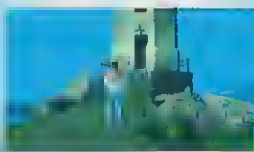


ной земле стало одним туристическим центром больше: открыла свои ворота для посетителей прежде недоступная и загадочная Атлантида. И как раз вовремя, заметим мы, потому что прежняя туристическая Мекка, остров из "Миста", загажен досужими прохожими до такой степени, что более непригоден для цивилизованного отдыха...

Системные требования:
486DX2/66
(лучше Pentium),
8 Мбайт RAM,
51 Мбайт на
HDD, SVGA,
2-скоростной
CD-ROM (лучше 4-
скоростной), MS-
DOS/Windows 95



Долгие годы поток жаждущих насладиться красотами Атлантиды сдерживала лишь необходимость длительного, дорогостоящего и подчас опасного поиска телепортов, временных



дыр, ворот и ходов из нашего мира в центр этой дремлющей земли, но благодаря усилиям ученого-археолога Александра Николса и професси-

ональной гробкопательницы Лары Крофт мы получили сравнительно недорогую и безопасную возможность провести выходные в компании

легендарных атлантов.

Первый тур для любителей экзотики подготовила фирма Trecision. Игра под красноречивым названием Ark of Time



проведет вас по всем историческим местам, связанным с многовековыми попытками человечества найти путь к потерянной континенту. Вы увидите Стоунхендж, побываете в подземельях средневековой

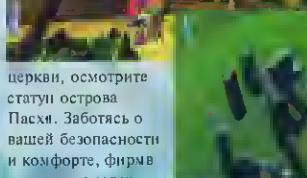
ждет простой и приятный спуск на дно океана с одного из островов в



Карибском море. Кстати, первооткрывателями этого пути были пираты, и именно в погоне за их сокровищами нашел ход в Атлантиду очередной археолог, исчезновение которого мы обязаны этим маршрутом.

Программа путешествия рассчитана на людей со средним достатком. Хотя и игра предложит вам изрядное количество разнообразных 3D-локайшенов, графика вас скорее всего разочарует, особенно если вы уже знакомы с некоторыми частями маршрута по шикарным турам Broken Sword и TimeLapse. Достаточно сказать, что ваш гид и по совместительству главный герой, спортивный комментатор N, вместо физиономии имеет три точки на месте глаз и рта, в движется, как после перелома обеих нижних конечностей. Подстать ему и остальные персонажи игры. Впрочем, особо тесно

общаться с ними вам не придется. Возможности выбора тактики и разговора сводятся



церкви, осмотрите статую острова Пасхи. Заботясь о вашей безопасности и комфорте, фирма предлагает совершенно новый путь в Атлантиду: вместо ненадежных телепортов или полных опасностей туннелей вас

Тем не менее не стоит относиться к Ark of Time как к халтурной подделке.

Великолепные игровые

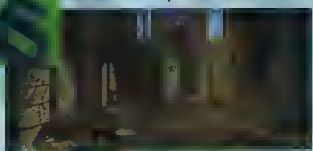
возможности вскоре заставят вас забыть о явной низкобюджетности этой игрушки. Ark of Time — классический квест, каким он родился лет двадцать назад. В

нем нет головоломок, машин и механизмов, нет тонких психологических ходов, зато вы найдете здесь массу сложных и остроумных логических загадок, часто не уступающих по интересности задачам из Broken Sword. По крайней мере я провела несколько дней, с увлечением разгадывая тайны пиратских сокровищниц, ловя белых крабов, обвинявая маленьких девочек и запуская воздушные шары.

Правда, не обходится и без мелких пакостей: некоторые предметы на экране становятся доступными только после выполнения определенных, совершенно не связанных с ними действий. Кроме того, вторые слегка сомневаются в наших умственных способностях и периодически предлагают совершенно неуместные намеки, которые, несомненно, только уменьшают радость от решения очередной задачи, в таких радостях "исполненного долга" игра вам предложит немало.

Остается только посетовать, что нет в мире совершенства: либо унылый шедевр, либо остроумный примитив — Broken Sword'ы, где все на месте, рождаются все же до обидного редко.

— Ольга Цыкалова



обычно к двум вариантам: "спросить о..." и "good bye".

★ Trecision
★ Koei

70% ГРАФИКА
60% ЗВУК
75% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

Ark of Time

ЭТОТ БЕЗУМИЙ БЕЗУМИЙ МИР

**Система
виртуальной
реальности Vj*1,
компания FORTE**



\$550

**Огромная коллекция
мультимедийных игр,
обучающих программ
и энциклопедий.**



От \$5 до \$95

**Настоящие
игровые системы
TrustMaster**



От \$39 до \$205

**ATI выходит в андэры,
невероятная скорость
и буйство красок
в трехмерной графике.**



От \$53 до \$294

**Живой звук
от
JAZZ HIPSTER**



От \$5 до \$125

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

ТД "Эдельвейс"
Щелковское ш., д.6, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

ТД "Компюлинк"
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403

ТД "Библио-Глобус"
Мясницкая, 8
тел.: 924-2673, 923-4173

ТД "Дом книги" 2-й этаж
Новый Арбат, 8
тел.: 913-6962, 913-6964

ул. Удальцова, 85, корп.2
тел.: 564-8863 (три линии)

 **КомпьюЛинк**

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:
Тел.: 931-9230, 931-9269
Факс.: 931-4011
Internet <http://www.compulink.ru>

Девичьи забавы

СОЛЮШЕН К ИГРЕ LEISURE SUIT LARRY: LOVE FOR SAIL!

The Craps Tournament

Найдите на карте казино Pair O' Dice Casino. Отправляйтесь туда. Свесьтесь с мостика и найдите еще одного Dildo (он должен быть уже двадцатым!).

Черт возьми, к столу даже не подойти! Что делать Ларри, такому маленькому и такому скромному? Не пихаться же — он человек воспитанный (тем болес, что его же и затолкают). Надо просто добиться, чтобы всем захотелось уйти отсюда. Это не так трудно, как вы думаете... учитывая, сколько бобов еще осталось в обеденном зале.

Сходите туда, хорошенько накормите Ларри бобами и быстро-быстро возвращайтесь в казино, чтобы он не успел растерять по дороге "боевой дух". А теперь тихонечко пристройтесь поближе к столу. ... FART! Готово, остался один крупье, который, как истинный солдат, умирает на посту. Поговорите с ним, сыграйте разок — наш бестолковый Ларри, разумеется, проиграет. У него в кармане лежит пара отличных сувенирных костей, которые он откопал от Венеры, но кто же позаботит ему использовать их в большой игре! Для начала хорошенько потрите их туалетной бумагой, чтобы

убрать следы клея, и ждите момента, когда ими можно будет подменить настоящие кости. Сделайте еще одну ставку (Bet) и, взяв кости, действуйте на стол фальшивыми.

И вдруг Ларри улыбнулся госпожу Удачу!

Когда он выиграл кучу денег, к нему подплывает таинственная и шикарная женщина с красными именем Дьюми Мур и предложит сыграть в особую игру — Strip Liar's Dice. Само собой, Ларри не может отказать даме (и не остаться дураком), поэтому он послушно отправится за ней в каюту и начнет увлекательную игру на раздевание.

Правила не слишком сложны, больше всего игра напоминает известную карточную забаву "Вернишь — не вернишь". Игрок, которому принадлежит первый ход, объявляет, сколько, по его мнению, сейчас находится в игре костей определенного достоинства (шестерок, четверок и т.д.). Кроме обычных цифр, в игре участвуют так называемые "бычий глаз", "Бычий глаз" всегда соответствует тому числу, которое было названо последним. То есть, если объявлены двойки, и на столе лежат три двойки и два "бычьих глаза", будет считаться, что даек пять. Вы можете увеличить ставку (Bet), можете потребовать, чтобы противник "раскрыл карты" (Challenge, по-русски в таких случаях говорят "не верю"), можете неспросить дополнительный бросок костей. Часть костей можно открыть, выложив на специальный лоточек вверх экрана. — они в броске участвовать уже не будут. Кости можно также документировать. Те кубики, которые игрок "потерял", лежат под

его костями и в игре не участвуют. Согласиться на ставку нельзя, можно либо ее повысить, либо сказать "не верю".

Такая вот незатейливая игра. Дьюми Мур не слишком умна, так что с вашей помощью Ларри имеет все шансы выиграть — тем болес, что ему этого так отчаянно хочется! Еще бы — просядлив все деньги, красотка начинает медленно раздеваться, расшвыривая шмотки по всей каюте...

Когда вы сумеете "наобманивать" Дьюми настолько, что на ней останется один только лифчик, наступит самый ответственный момент. Ларри выиграет очередной раз (если вы его не подведете), и девушка останется только расстаться с последней деталью туалета. Туш! Барабанный бой! Ларри трепещет, девушка смущается. Видимо, именно от смущения она так настойчиво предласт Ларри выпить стаканчик, чтобы расслабиться. Сначала он откажется, потом, как человек мягко-сердечный, согласится.

То, как с престестной шарлатанки спадает изящный лифчик, станет последним видением Ларри, прежде чем он рухнет в глубокое забытие, полное, как всегда, секса и музыки.

Само собой, хитрая шулерша подмешала Ларри в стакан какой-то дряни, и он отрубился, чтобы проснуться... голым (опять!), в бассейне, без копеек денег и морального удовлетворения.

Мужайтесь, Ларри снова предстоит трудный путь голышом до дверей своей каюты. На этот раз ему предстоит

столкнуться с застенчивой монахиней в черном. Похоже, она оказалась единственной, кому эта внезапная встреча доставила хоть какую-то радость.

Ничего страшного, по радио объявляют, что Ларри выиграл еще одно состязание — Craps Tournament. Ради этого стоило помучиться!

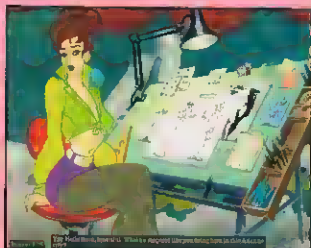
Poop Deck Horseshoes

Прежде чем заняться метанием подков, Ларри стоит вернуться на место своего позорного поражения, последовавшего за такой блистательной победой, — в каюту обманщицы Дьюми. На столике слева лежит ужасное средство, которым она отравила Ларри. — Orgasmic Powder. Естественно, такую вещь оставлять нельзя!

Как ни странно, тут Ларри следует вспомнить про Дрю Бэррингмор и ее запертые одежды. Сходите на Promenade Deck (туда, где стоят ужасные зеленые животные а кадках) и еще раз поговорите с пиратшей Пегги. Спросите ее о малом, который отвечает за каюты (Cabin boy), и о комнате отдыха (Break room). Если вы, воруя провод для жаскроса, не забыли посмотреть на шкафчик ки, то Ларри может спросить Пегги о них. Пегги сообщает, в какой шкафчик следует заглянуть. Снова сбегайте в Employees Only и попытайтесь забрать



Окончание.
Начало см. в #2.



ся во второй шкафчик слева внизу.

Вернитесь к Пегги, пусть старая бездельница скажет код! Надеюсь, что вы сумеете вычлени из ее страшной брани нужные цифры: 38-24-36.

Возвращайтесь к шкафчику и введите код.

Вот это да! Вы думали, что открываете шкафчик, а открыли дверь покрупнее гаражной! Когда расплющенный Ларри вырвется и шлепнется на пол, дайте ему немного прийти в себя, войдите и познанивайтесь с ответственным за кюветы — медитирующим иммигрантом по имени Hqwzts. Спросите его о непристойных фотографиях (Dirty Pictures). Спросите, как он их делает, а потом купите.

Возвращайтесь в холл с водопадом из шампанского (Das Grande Atrium). Поговорите с интендантом. После этого дайте Ларри позвонить по телефону для пассажиров (он висит на колонне), выберите Call pranks. Затем на крыше появится еще один Dido.

Возвращайтесь к старушке Пегги и выясните ее о парне с непронизимым именем, безмятежно поспивающим сейчас на гвоздях. Пегги, которая знает все, немедленно в самых некрспивых выражениях поведает, что Hqwzts больше всего на свете хочет получить американский

паспорт и поселиться в Штатах.

Ларри охотно отдал бы ему свой, но Боги мой, ведь он его сдал, как и все пассажиры! Он лежит у интенданта, а интендант ни за что не захочет его отдавать, потому что он жалина, урод и голубой (в этом вы легко убедитесь, сходя к нему еще раз). Отпрятительный буквоед требует, чтобы Ларри предъявил ему удостоверение личности: мол, только тогда он может отдать ему пспорт. Как бы глупо это ни было, но придется смириться.

Где взять удостоверение? Ничего страшного, у Ларри есть фотография (тог самый компромат, который ему продал безмятежный Hqwzts). Клей мы прихватили в библиотеке у Вики, осталось найти, на что фотография наклеить.

Проше не бывает — у нас есть пропуск в каюту (Keyscard). Действуем клеем (Mucilage) на фотографию (Dirty Pictures), а потом фотографией — на Keyscard. Великолепно! Лучшие водители прав! Покажите карточку интенданту Питеру и получите от него паспорт.

Опять найдите пога с непронизимой фамилией и подрастите его паспортом. Обезумев от счастья, бедный иммигрант куда-то убежит, оставив на стене то, что нам так необходимо, — специальный ключ, подпадающий ко всем дверям. Обязательно его возьмите! Кстати, портрет на стене, украшенный женскими ножками, изображает главног создателя игры (и всех предыдущих игр о Ларри) — Эла Лоува. Взгляните с почтением и отправляйтесь исследовать новые места.

Нет, сначала лучше провести великую модельершу Джейми Ли, обеспечив Ларри победу в одном из самых важных состязаний. Неверная! Она уехала пожинать плоды славы, даже не пожав ему руку на прощание. Делать нечего, не бросаться же за ней вплавать, да и шансы у Ларри с самого начала были невелики. Найдти утешение проше всего у себя дома, в каюте номер "0".

Можно еще чуть-чуть поэкспериментировать с туалетом. Попробуйте спустить воду (Flush). Ага, воды нет (поскольку нет и трубы, по которой она могла бы течь). Достаньте из инвентаря пожарный шланг и соедините бачок с водопроводной трубой (она за лестницей). Готово! Порезвитесь, пока не устанете, и сходите на корму — на Poop Deck.

Здесь тоже есть свой маленький бассейн, а в этом маленьком бассейне — две совершенно одинаковые ослепительные бдлонднки с великолепными формами. Это и есть дугз Juggs. Конечно, Ларри никак не сможет уйти отсюда, не побеседовав с красотками и не попытавшись с ними подкатиться. Естественно, ему, как всегда, ничего не обломится, зато он узнает массу нового.

Обворожительный кантри-дуэт (мама с дочкой, а вовсе не сестры-близняшки, как могло бы показаться) скоро даст концерт в салоне, а вообще они отдыхают, потому что у них неприятности — кто же знал, что, если смешать Spandex и Silicone Lubricant и все это хорошенько нагреть, милые дамы... э-э-э... теряют голову? И кто виноват, что злосчастный концерт проходил именно в тюрьме?

Кто-то, в Ларри умеет мотать подобные наемки на ус. Посетим-ка еще раз

главный салон (Proud Lil' Seaman Lounge).

Сразу подойдите к бару — хотя комната мамы с дочкой находится рядом с ним, но попасть туда пока нельзя, поскольку бармен самым грубым образом остановит Ларри, объяснив, что там "могут быть голые женщины" (Ларри сразу раздумал туда идти). Закажите Gigantic Erection, тот самый коктейль, который твк любит аспирантка Дрю Бэрингмор. Бармен ушел его делать (поскольку это дело непростое). Бегом в комнату Juggs — она слева.

Не отвлекайтесь на всякие интересные штучки, украшающие эту артистическую уборную, а подойдите к гримировочному столику и подмените стоящий там дезодорант на Silicone Lubricant, который Ларри выдернул из сливной трубы своего туалета. Найдите Dido за фальшивым стогом сена и выходите. Только обязательно нажмите большую красную кнопку рядом с пластинами.

Отлично, вы отключили свет! Внимательно рассмотрите софит. Помните, что еще нужно, чтобы девочки Juggs развеялись? Нужно, чтоб было тепло. Выкрутите из софита обычную лампочку и вставьте ту, что украли из столовой.

Закажите еще один замечательный коктейль (какое счастье, что его так трудно смешать!) и возвращайтесь в гримерную — включить софит снова. Пусть прогрестся!

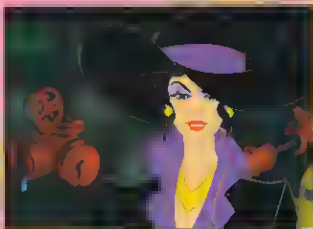
(Могут открыть страшную и неприличную тайну: в библиотеке на полке справа стоит чучело бобра. Если бдльное животное подонть, то есть, шелкнув на нем, выбрать "Other...", а потом ввести "milk", в один из своих визитов в эту заветную комнатку вы увидите нечто потрясающее.)

Кроме того, здесь надо получить лимонный сок (он



Left: Sam Larrin in "Law For Dill" is a "Up and Down" Production.

© 1997, ENE

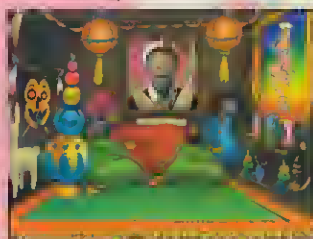


придется в конкурсе на самое вкусное блюдо). Попросите у бармена Lime juice (если вы уже были на кухне и читали рецепт. Если нет — не забудьте сюда вернуться, когда прочтете!). Сока он не даст. Делать нечего, закажите крутой коктейль, но (внимание!) БЕЗ джина, БЕЗ сахара, БЕЗ содовой — коротче, продолжайте, пока не останется один сок. Поскольку это все-таки коктейль, притом по спецзаказу, бармен послушно поставит сок перед Ларри — и дело в шляпе!

Прихватите Dildo — он прячется в окошке бара. Посмотрите ближе и выше.

Сходите еще куда-нибудь, чтобы дать деаюкам возможность подготовиться к выходу на сцену, и возвращайтесь. Что за прелесть эти Juggs! И как прекрасен Ларри, соглашавший выскочить на сцену и принять участие в представлении! И какой он молодой, что вовремя вспомнил про волшебную лампочку!

Не буду описывать, что началось, когда температура достигла критического градуса, — скажу только, что Ларри остался вполне доволен, и в каюту ему пришлось возвращаться опять нагишом. Похоже, он всерьез выходит на большую сцену: теперь на него налетела целая толпа японских репортеров со сверхкашными вспышками.



Вряд ли ему польстил такой успех, но делать нечего — остается надесть очередной

белый костюм и посмотреть, что осталось в салоне после страшных безумств в стиле кантри.

Поднимитесь на сцену (лестница справа). Возьмите забытый девушками пояс с лампочками и ступайте налево. Прихватите с приборной доски пульт дистанционного управления. Можете доупражняйтесь в музыке, но Ларри тут на ухо, так что лучше спускайтесь и идите метать подковы (Horseshoes Competition).

Маленький Dildo прячется справа от очередного фонтана из шампанского. Подойдите к кентауру и подействуйте на него TMT Score Card. Правила есть правила, так что придется засовывать ее туда, куда положено (увы, вам перспадет не только засовывать карточку кентауру под хвост, но и доставать ее оттуда).

Вам выдали пару подков — дайте Ларри возможность швырнуть их и а очерсной раз опозориться. Ну что делать, если он не способен выигрывать честно! На этот раз придется воспользоваться силой электромагнитного притяжения.

Достаньте карточку из кентавра и еще раз сходите в El Replicant Sculpture Garden. Если вы были внимательны, аюря отвертку, то заметили кончик здорового коня, пробиивший палубу и торчащий над лесами. Этот конь и есть тот самый столбик, на который надо накладывать подковы. Подействуйте на него поясом с лампочками (Battery Powered Chase Lights). Обернулись? Возвращайтесь к кентауру, засуньте карточку туда же, куда и в прошлый раз, и активируйте волшебный пояс при

помощи пульта (Turn On). Теперь можно и сыграть! До чего же он меткий, наш Ларри! Помогите ему аытащить карточку и прослушайте сообщение о том, что капитанша у него уже почти в кармане.

Tail Deck Bowling

Вясните, где проходит конкурс, и отправляйтесь туда. За носорогом лежит... что? Никогда не догадаетесь. Там лежит еще один Dildo!

Используйте TMT Score Card на огромном морже — под ноги Ларри аыкатится шар для боулинга. Сыграем, проиграем и снова пойдем в комнату, где так славно проводил время Xqwzts.

Что мы здесь пропустили? Ага, вентиляционная решетка, похоже, снимается. Используйте на ней отвертку и заставьте Ларри заполнить внутрь. Остановитесь на минуту и попробуйте представить план корабля. Где мы сейчас находимся? Да, да, мы находимся как раз над той запретной комнатой за столовой, из которой неслись такие волшебные звуки, разрывая сердце отторгнутого Ларри.

Ну что же, на этот раз на сцену надо выйти красиво. Шелкните на Ларри (найти его в темноте непростое — следите за курсором, Ларри сапсает из вентиляции справа вверх). Нашли? Выбирайте "Undress" — дайте ему шанс разом окупнуться в это море блаженства!

Черт побери! Ну почему ему так не везет?! Мало того, что он плюхнулся в самом неподобающем аиде на стол, где усаждали свой вкус члены общества любителей десерта, неспортив в нем аппетит, мало того, что аывшвырнули его хорошим пинком, — но аедь ему опять пришлось лпти назад через асе судно! А забрать одежду случая, конечно, не представилось.

Разумеется, вам осталось

встретить именно его — интендант Питера. Похоже, на этот раз ему не пришлось в голову потребовать у вас удостоверение.

Батюшки! Гордая дама в черном, подавшая десерты вместе с другими эстетам, изящно разместилась на койке бедного Ларри (а самом начале эта леди со скорбным лицом помогала старичку в инвалидной коляске грузиться на пароход). Дама пришла неспроста — она хочет, чтобы Ларри оказал ей услугу. Красавица так обеспокоена, что ее вовсе не слушает странный вид Ларри. Напротив, она воспользовалась этим шансом, чтобы продемонстрировать, на что верный рыцарь может рассчитывать, если выполнит ее маленькую просьбу.

Конечно, Ларри на седьмом небе! Наконец-то его оценили по достоинству, и кто — шикарная велико-саиетская дама, супруга миллиардера-судовладельца!

Проблема только в том, что леди В ЧЕРНОМ хочет от Ларри аовсе не того, что он подумал (и что он так хотел бы ей предложить), — она надеется, что этот недотепла поможет ей без лишнего проблем избавиться от мужа.

Итак, сегодня ночью она



будет ждаться...

Дама исчезла, обринув носовой платок. Его надо поднять, а потом одеться и вернуться в комнату, где недавно Ларри пережил очередной ужасный эпизод, оставивший его без одежды.

Хорошенько все осмотрите, особенно обратите внимание на стул у стола слева, на углу. Пахнет так же, как пахла таинственная женщина на черном, а под стулом лежит страховая полис на фантастическую сумму. Если муж малом Боннинг укрет, она получит такие деньги, что даже у Ротшильда челюсть отвалится.

Можно попытаться счастья и расспросить о ней интенданта Питера, но он словно онемел, даже номера каюты, где живет счастливая пара, не называет.

Шевелит чозами, Ларри!.. Наверняка вы уже заметили, что звонок с белого телефона поступает к Питеру, а уже он устанавливает связь с нужным абонентом. Позвоните Боннингу пару раз — почтенный старец пошлет Ларри подальше, но это неважно. Снова подойдите к Питеру и попросите проверить счет Ларри. Интендант уйдет копаться в бумагах, и у вас будет отличный шанс схватить его телефон и нажать на красную кнопку "LND" — на экране появятся номер каюты, в которую был сделан последний звонок, и Ларри останется только сообразить, как прочитывать номер (в конце концов он с этим справится).

Теперь ничто не мешает нам навестить скужающую пока-не-вдову в ее апартаментах.

Вот оно, счастье! Ночь, темнота, романтика и роскошная каюта, в которой Ларри жлет женщина, приглашая его сама. А вот и постель, и прекрасное тело, едва различимое под белоснежной простыней. О Аннетт! Твой Ларри идет к тебе.

Пригайте в постель и дайте Ларри наконец оттянуться! Тем более, что утром его ждет большой сюрприз!

Настало утро. Ларри решил взглянуть на прекрасную подругу, подарившую ему эту чудесную ночь, и...

Сюрприз! Ларри рядом со счастливым любовником, обмотанный трубками от капельниц, и, увы, уже не дышит. Ларри, как истинный рыцарь, выполнил просьбу возлюбленной!

Что касается прекрасной дамы, то даже ее слегка потряс цинизм, с которым Ларри совершил это дерзкое преступление. Какой тонкий расчет! Сердечный приступ, и никаких следов!

Осторожная уже-вдова вышвыривает одежду Ларри из окна (чтобы не оставлять улики) и отправляет его восвояси.

Ларри настолько устал от этих бесконечных нудистских прогулок, что ему уже совершенно наплевать, увидит его кто-нибудь или нет. Он готов в этом покаяться!

И зря. Маленькая девочка, задающая наме по его поводу самые наивные вопросы, — это слишком даже для него. Придется вам опять пережить пару более чем неприятных минут, прежде чем Ларри сумеет добраться до очередного костюма.

Наверняка вы

дотадались, что Ларри захочет сделать после этого первым делом — да-да, навестить Аннетт Боннинг, она ему кое-что задолжала!

Прекрасная вдова спряталась за фигурной решеткой и явно не хочет вылезать. Позвоните в звоночек и побеседуйте с ней. Неблагородная особа и знать не хочет Ларри. Несчастный влюбленный был не более чем слепым орудием в ее руках (и ой-ой-ой каким слепым!).

Пусть Ларри отдаст Аннетт страховую полис, найденный среди остатков десерта. Ей все-таки не чуждо чувство благодарности — взамен герой получит полмиллиарда долларов в ценных бумагах. Вас это удивит, но наш романтик при этом испытает только разочарование — он хотел не денег, он хотел любви, причем сразу и много.

Делать нечего, пора вспомнить о капитанше и соревнованиях по боулунгу. Достаньте ключик, забытый йогом-иммигрантом. Он позволит Ларри забраться в пару служебных помещений, например, в Aft Hold (это на корме). Подействуйте на дверную ручку ключом (Custodial Key).

Вот это да! Какой потрясающий процесс! Где-то внизу неутомимые бобыры вытаскивают зубами кегли, приносят их наверх, а здесь специальное и весьма сложное устройство отправляет их на палубу.

Помните судьбу несчастной Пегги? Помните, как шар Ларри упал в море, минув кегли? Ничто на свете не заставит его кидать точнее. Значит, надо, чтобы кегли сами улетали с палубы — например, чтобы их уносило взрывом... Откройте дверцу, за которой лежат кегли, и обрызгайте их дезодорантом. Возьмите



платок, который Аннетт обронила в каюте Ларри, и подействуйте на него KZ Sexual Lubricant.

Возвращайтесь в кегельбан, добудьте из моржа еще один шар и... протрите его платком. Играйте! Какой разгромный счет! До чего же крут наш Ларри! Ну кто, как не он, по-настоящему достоин прекрасной капитанши?!

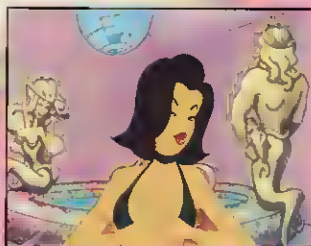
Осталось одно, последнее соревнование.

Captain's Cook Off

Кем только не был Ларри в этом путешествии, а вот поваром — еще нет. Придется испытать себя и на этом поприще.

Естественно, повару место на кухне. Кухня расположена прямо напротив входа в столовую с ледяной скульптурой. Оглянитесь. Малыш Dildo прячется там же, где и раньше, — в сардельках. Возьмите с одного из столов завернутую в газету рыбу (сама рыба вам не нужна), а с другого — соль и горчицу. Посмотрите, как работает потрясающая машина CaviarMaster 2000 (Operate). Интересно, сколько икры с ее помощью можно выдвинуть из одной рыбы?

Почитайте (Read) страничку, в которую была завернута рыба. Вот вам и рецепт! Нужно только найти молоко венесуэльского бобра, лимонный сок, соль,





мп слева.

Чтобы чуть-чуть вдохновиться, можно сходить на мостик к капитанской каюте и

плесень и кумкваты (ура, и соль, и кумкваты у нас уже есть! Надеюсь, что вы к тому же не забыли взять сок у бармена в салоне).

Помните кегли? Помните симпатичных бобров, которые доставляют их наверх? Где же взять бобровое молоко, как не у бобра?

Отправляйтесь в Lower Aft Hold. Откройте дверь заветным ключиком. Вот и бобры. Просто стадо бобров! Но как добыть молоко?

Ну и вопросик. Вы что, не знаете, как добывают молоко? Метод добычи молока существует только один — дойка!

Щелкните на лобом бобра, выберите "Other..." и наберите "milk". Надеюсь, у вас крепкие нервы. Это испытание не для хлюпиков! Нелегко ты, дорога к капитанше!

Когда Ларри придет а себя, отправляйтесь в библиотеку и найдите на правых полках наверху книжечку про немецкого виакопоструктора по фамилии Фоккер. а на полках слева, почти в самом низу — книгу про электромагнетизм (конечно, если вы не догадались сделать это раньше).

Ларри придется посетить еще одно служебное помещение, Forward Hold. Откройте дверь тем же ключом — Dildo за ящиком



посмотреть в турнирной таблице, как идут дела. Эге! Ларри нужно совершить последнее усилие, и он войдет а эту каюту долгожданным гостем. Приготовить жуткий сыр по рецепту из газеты — а все.

Щелкните на капитанской кюте, чтобы посмотреть, что ждет Ларри, когда он добьется своего.

А теперь навестим нашу старую знакомую, Дрю Бэрингтон, по-прежнему прохладящуюся у бассейна а компании любимого лэптопа. За это время к ней подобрался еще один Dildo — он в кустах справа.

Поговорите с Дрю. Надо, чтобы Ларри снова расположил ее к себе беседой о Фоккере. Девица уже готова навестить Ларри в его каюте, но, увы, ее одежда, как было сказано, заперта на складе, а без нее ей по кораблю не пройти (не все ж такие смелые, как Ларри!).

Еще раз спуститесь в Forward Hold, и Ларри крупно повезет — чемодан Дрю возьмет да и треснет его по голове. Остается только отнести "обидчика" к Дрю. Расскажите ей о своей удаче, и она послушно отправится с Ларри в его каюту.

Далее чистоплотная мисс Бэрингтон заберется а душ и будет полоскаться там до тех пор, пока Ларри окончательно не выйдет из терпения. Спустите воду в туалет — это доставит бедной купальщице пару неприятных минут, поскольку водоснабжение слегка нарушится, и ей придется с аоплями вылететь из кабинки; вместо того чтобы весело посмеяться и поговорить с Ларри по душам на его уютной коesчке, разъяренная дева уносится

прочь, ругаясь не хуже пиратки Петти. Выгляните ей вслед, выйдите из каюты и сразу аернитесь. За это время а душе наросла плесень — вот сколько сырости развела прекрасная Дрю!

Соскребите немного плесени (все, что осталось Ларри от очередного не слишком удачного романа) и идите на кухню — заниматься стряпней.

Щелкните на системе CyberCheese 2000 (на столе посредин кухни) и используйте на ней молоко (Venezuelan Beaver Milk). Ура! Готов бобровый сыр. Украсьте блюдо плодами кумквата — ну просто объедайтесь!

Правда, с этой галостою поварского конкурса все равно не выиграть. Нужен последний штрих — чотнибуль, что заставит строгих судей стонать и визжать.

Неужели так трудно догадаться? Возьмите Otagasmic Powder и добавьте щепотку.

Смело отправляйтесь на Captain's Cook Off и предложите судьям конкурсное блюдо. Само собой, эффект просто потрясающий. Судя по сучащим и аоздухе ногам и аывалившимся судейским языкам Ларри выиграл — а выиграл не что-нибуль, а саму капитаншу, поскольку этот конкурс был последним.

Беседа с капитаном

Ну вот, можно смело подниматься на мостик и стучать в заветную дверь.

Ой, Ларри чуть-чуть поторопился! Предыдущий победитель еще только оставляет боевой пост — на носилках и уже под простыней. Может быть, кто-нибуль, увидев такое, даст слабину и повернет назад — но не Ларри! За это время он привык побеждать и может смело рассчитывать, что под простынькой окажется кто-нибуль другой. Входит!

Как во сне, Ларри подни-



мается по волшебной лестнице среди куашинок, изумрудной травы, лазурных небес и прочих намеков а будущее блаженство — при этом он ухитрился всего один раз шлепнуться а воду. Выше, выше и аьше, к прекрасной капитанше в полупрозрачных одеждах, покорно ожидающей своего повелителя.

Черт возьми! Да у нее совсем нету совести! Стоило ей увидеть нового победителя, как правила конкурса подверглись немедленному изменению, и теперь победа отнюдь не предполагает особого расположения с ее стороны.

Более того, прозорливая обольстительница немедленно поинтересуется у Ларри, как он выиграл LoveMaster 2000 — не смоменичил ли? Эту тему лучше сразу забыть и поговорить с несговорчивой капитаншей о ней самой. Оказывается, престельная валькирия давно тяготеет к этим лайнерам, и бессмысленным круизным забавам. Она мечтает водить настоящий нефтеналивной танкер, большой, сильный и грубый.

Танкер! Ну что такое танкер для человека, который меньше суток назад утробил самого крупного судовладельца в мире?

Щелкните на капитанше, выберите "Use" и предложите ей ценные бумаги (Stocks), полученные от благородной вдовы.

Вот так. Ларри всегда добьется своего! Немного любви — не такая уж высокая плата за нефтеналивной танкер. Занаес падает, и последней фразой, которую мы услышим, будет: "А теперь, дорогой, надень-ка эти наручники!.."

— **Наталья Дубровская**

ТОРГОВАЯ КОМПАНИЯ Домик

117036, Москва, ул. Профсоюзная, дом 5/9
Тел. (095) 125-1444, 124-0300

С 10 ДО 19
БЕЗ ВЫХОДНЫХ И ПЕРЕРЫВОВ

Приглашаем к сотрудничеству оптовых покупателей
Тел/факс: (095) 125-6971, 719-0231



446



2538



2669



4431



2640

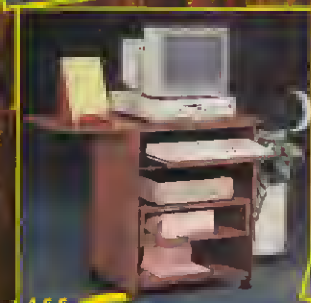
*Удобно,
надежно,
престижно*



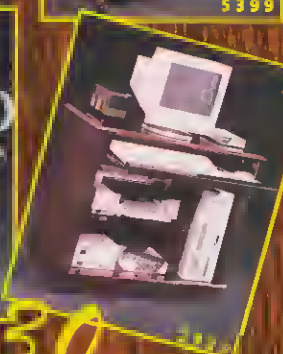
5137



5399



466



3333

САЛОН МЕБЕЛИ
ведущих производителей

Домик

КОМПЬЮТЕРНЫЕ СТОЛЫ

Гарантируется скидка **3 %**

Специальная скидка **3+2 %** при повторной покупке

Тел.: (095) 125-14-44, 124-03-00

*Более 30
моделей*

Большой выбор рабочих мест и стеллажей

В чужом краю, по заячьим законам...

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ TOONSTRUCK

Надеемся, любезные читатели (те из вас, кто уже засел за карамельно-садистскую игрушку под названием Toonstruck и как раз сейчас с переменным успехом "гасит" пушистое и ушастое местное население), вы не расцените эту попытку дать вам пару полезных советов как неверие в ваши силы. Нами движет исключительно невинное желание помочь вам в прохождении особенно заковыристых мест, в решении особенно забористых головоломок и в сохранении особенно ценных мозговых клеток для чего-нибудь более общественно-полезного. Мы их уже потратили, так почему бы теперь не поделиться мудростью в готовом виде, дабы вы не транжировали мозговой потенциал нации бог знает на что?!

Ну что ж, раз уж забросило бедного мультипликатора Дрю в благословенную Кыютопию, а вы беретесь его выручить — придется вам состряпать Кыютифаер, то есть отыскать для художника двенадцать предметов, находящихся в зависимости от той дюжины штук, что использует в своей тарелке злобный Нефариус.

Двенадцать гадостей Нефа-

риуса, является частью фразеологизма, организованного по принципу "something and something" (вроде "кнут-и-пряник"); вторую часть этого выражения и надо разыскать Дрю Бланку, чтобы вставить в свой Кыютифаер на подобающее место.

Итак:

Sugar and Spice — насчет сахара Бриабрак сумел догадаться сам (наверное, до то-



риуса изображены на чертеже инженера Бриабрака — осталось найти соответствия. Если вы думаете, что зависимость должна быть обратной, то вы ошибаетесь. Все куда сложнее: слово, означающее каждый предмет из тарелки

го, как потерял очки). Сахар — единственный элемент, который уже присутствует в Кыютифаере.

У Нефариуса (в страшной тарелке, разумеется) есть сердце (Heart) — выходит, нам

надо искать душу (Soul). Внимание! Маленькая подстава! Никакой души во всем "Тун-страхе" нет и не предвидится — зато есть камбала. Само собой, для нас, наделенных кристальной славянской soul и великим и могучим русским language, где все как слышится, так и пишется, здесь нет никакой connection. Зато по-кыютопнянски "камбала" будет "Sole" — читается так же, как и "Soul", так что сгодится. Отсюда,

SOLE, камбала, обретающаяся в туалете на Заниду, — и есть та самая душа, которую надо вставить в Кыютифаер вместо сердца Нефариуса.

Во вражеском корабле присутствует шприц (проще говоря, Needle, игла). На этот случай в английском есть выражение "Pins and Needles", обозначающее то малоприятное покалывание, которое приходит на смену онемению в руке, когда ее отлежишь, или в ноге, когда отсидишь. Значит, ищем булавы — Pins?

Ищите, если не лень, — булавок в Кыютопии тоже не водится. Зато в мрачном царстве самого Нефариуса в большой чести боулинг. Опять не-

понятно? Серые кыютяне не ведают слова "кегли" и обозначают эти симпатичные штучки тем же словом, что и обычные булавы — PINS! Get it?

Лук (Bow) — ну, тут как раз по-человечески, ищите стрелу (Arrow). На стреле сидит



такое унылое клювастое создание, питается падалями... Найдете.

Кинжал (Dagger). Не скажать, чтобы без затей, но тоже не напряжно — надо найти Cloak — плащ (снять с кое-кого, кому он не шибко нужен).

Теперь вещь и вовсе сомнительная — свисток (Whistle). Зачем он нужен в боевом корабле?! Ан нет — нужен! Он является частью выражения BELLS AND WHISTLES — "примочки и навороты", что-то вроде этого. Куда ж в наше



время без наворотов? Эти самые **Belts** (колокольчики, звоночки) "живут" на силосере в зале игровых автоматов, где хозяйничает проныра-осьминог и режутся в свои сладкие игры тупые кьютоппи-анские медузы.

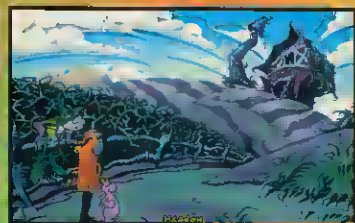
Молния Нефарнуса — она и не молния вовсе (**Lightning**), а символ грозового раската (**Bolt**). Раскат он или не раскат, а болт он и есть болт — в где болт, там и гайка: **NUTS AND BOLTS** — винты да гайки, самая основа чего-либо — как вам такое выражение? Выражение хорошее, но если вы по глупости устремились на поиски гаек, то быстро возвращайтесь назад и слушайте дальше. Гайка вам не найти, но на лесном перекрестке некто хвостатый, пушистый и с красными глазами стережит — что?

ОРЕХИ! (те же **Nuts**). Вот теперь — вперед!



Соль (**Salt**). На нее один ответ — перец (**Pepper**). **PEPPER-AND-SALT** — "перец с солью", цвет такой смешанный, черно-белый. Перец (правда, большой и красный, а не молотый и черный) за просто можно найти почти там же, где и орехи. Вот взяли!.. Но это потом.

Кусок полосатого флага (**Stripes** — полоски) в Малевейторе Нефарнуса так и просит на себя звездочек (штук пятьдесят)! Так он и называется, американский флаг, на своем родном языке — **STARS AND STRIPES**.



Единственный способ получить необходимые звездочки — посетить Заннду, добыть звездочкой и быстро сообразить полученный результат — как водится, он будет весело вращаться вокруг головы жертвы.

Polish — гуталин (или лак, мастика, чистящее средство



— все, с помощью чего извонят блеск): не вздумайте идти за шестой или седьмой! Ищите... вертел!

SPIT AND POLISH — это такой чистый, вылизанный (вообще-то **Spit** — это "плевать"), с манжетами... Аккуратный, короче. **Spit and polish**. Но не искать же почтенному мультимпликатору по всей Кьютоппи плевок! Хотя ему и хочется домой, но не до такой же степени!

Spit — он же вертел, на котором вертят еду над огнем, или шампур, на котором ее над огнем... видимо, шампурят (?). Невжно, его и искать не стоит — он, считай, все сам найдет. Увы...

Шар (**Ball**) — какой только дребедени ни набрал этот чертов Нефарнус в свою тарелку! Зачем ему это паршивое яйцо? Неужели только для того, чтобы заставить бедного Дрю повсюду искать цепь (**Chain**)?

Что поделаешь — **BALL AND CHAIN** — ядро на цепи, которое вешали на ногу заключенным, чтобы те не убегали. Придется довершить комплект! Но цепь неслучайно — ее можно честно выиграть у то-

го же подлого осьминога из зала игровых автоматов.

Осталось разобраться с камнем (**Rock**). Ну, тут вы наверняка и сами догадались: что за проблема довести к **Rock** — **Roll**? **ROCK-N-ROLL** — это он, он, родимый!

Правда, в этом обороте **Roll** — понятие неосязаемое, так

что придется искать некоего материального выражение.

Что же, **Roll** — это нечто вроде рогалика. Всего-то и надо, что тесто, да открытый огонь, да на что надеть... Ерунда, короче.

Все, теперь Дрю знает, какими должны быть двенадцать движущих моментов Кьютифаера — осталось их найти и установить в машинку.

Могу дать кое-какие намеки по поводу того, как что добыть: между "понять" и "подлунить", увы, все равно остается дистанция огромного размера. Так что вот вам ненавязчивые подсказки по дальнейшему прохождению. Для удобства (своего) я их группирую по географическому принципу: надо будет — разберетесь.

Дворец

Отвратительный лакей в форме ступни с четырех пальцев никак не хочет уходить из комнаты со спортивными трофеями! Всего-навсего надо пробраться в погреб под королевской спальней, открыть люк в полу изнутри и вызвать несчастного камердинера звонком.

Чтобы попасть в погреб, установите ящики в трельяже в следующем порядке: верхний открыт, нижний открыт, средние закрыты (на это намекает невразумительная за-

писка, прикрепленная к зеркалу) — полагаю, вы с этим справитесь.

Люк можно открыть при помощи нехитрого упражнения под названием "метание Флакса" — вспомните широкое приспособление, именуемое "подкидной доской", и вы поймете, о чем я.

Шкафчик в холле открывается отнюдь не ключом, как вы подумали, а любым острым и длинным предметом, не забудьте наведаться во дворец, когда он у вас появится.

Пекарня

Раскрутите двух унылых лягушат-хлебопек в тесто: они бы и так его делали, будь у них сливочное масло, а вот без него... Нет масла — нет теста!

Пивная

Нвляга мыш, лишившая всех покоя, ныряя в рюмки и



танцуя дикие танцы на столах, самым неприятным образом торчит от звука органа. Увы, треснуть медитирующую мышку по башке молотком-мышловкой самому Дрю не удастся — его руки будут заняты клавишами. Озабочьте этим Флаксом.

Получившая от бармена-трилистника кружка здоровья пригодится во дворце — собственно, только получив ее, и стоит идти в комнату с трофеями...

Костюмная лавна

Девиза-читательница всегда готова махнуть книгу на книгу — ей все равно, что листать.



Костюм в принципе можно получить по ваучеру из спальни Хью, но на нем должна стоять печать. Намажьте королевскую рожу на музыкальную шкатулке-усыпалке чернилами, и... Чернила (уж извиняйте) живут в тюрьме.

Костюм, который понравится пугалу Carecrow, — арлекин.

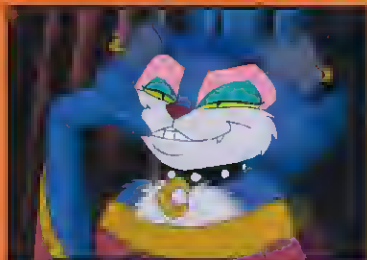
Зал игровых автоматов

Не стоит сдвигать медведей-геймеров — без толку. Лучше сыграть в единственную доступную (потому что с насильем — невыносимая для кыотопинна нагрузка!) игру и... выиграть. Обязательно!

С силомером придется познакомиться — нужен молот (вместо резинового, который вам подсухнет подлый осьминог, управляющий заводским). К молоту нужна соответствующая мускулатура...

Лужайка

Изображающий из себя непроходимого оптимиста депрессивный заяц хочет одного — попкорна! ПОПКОРНА!



ПОП-КОР-Р-РНА!! Попкорн добывается из кукурузных початков путем нагревания на открытом огне. Початки начинают скакать и трескаться, распадаясь на составные зернышки (и страшно вонять — но до такого реализма компьютерные технологии, слава Богу, пока не дошли).

Поле

Тут растут початки и... есть пугало, которое жаждет переодеться.

Амбар до...

Первое, что здесь надо сделать, — это вовсе не погнаться маслябойку, а зачерпнуть ядреного навоза из бочки. Уже потом, танцуя от достигнуто-

го, следует поискать что-нибудь железное в стоге сена — когда будет чем спровоцировать явление электромагнитной индукции.

Масло!!!

...и после

Осадамохизмившейся парочке (овце с коровой) хочется чего-нибудь новенького и ужасного — приелись им эти плетки с цепями. Но что может быть страшнее каленого железа и колесика в носу? Только одно — шекотка, зверская, долгая, с использованием специальных приспособлений! Специальные приспособления для зверской шекотки обычно растут на пернатых.

В благодарность вам разрешат взять то, на что они пустили коняшку-маразматика.

Лесной переирейтон

Только одно может смягчить сердце красноглазого белки — хорошая девушка. Девушку придется смастерить из подручных материалов (конечно, прочитав сначала соответствующую книгу!). Основная составляющая будущей белки лежит в шкафу. Хвост у нее вполне может быть сладким и розовым (на то она и Кыотопин!), а зубки — такие большие и белые, ну прямо клавиши от рояля!

Ахтунг! Здесь очень пригодится бывшая лошадь из амбара.

Еще же-невеста должна прыгать... совсем как та посылка, которую Дрю нашел у дверей в паб.

Перец требует поливки во всех отношениях — особенно гнусная растительность вокруг него. Во что там превратился навоз в амбаре после того, как над тучной нинвой просветил Малевелейтор Нефарнуса?

Путь на Заниду

Слоны любят морковку — это вы уже поняли. Слоны боятся мышей — это вам подсказала. Слоны боятся ЖИВЫХ мышей — это уже толстый намек.

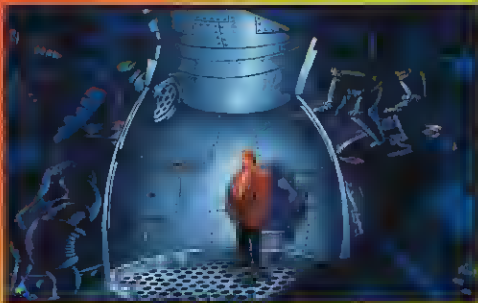
От хорошей дозы навоза в нос оживает любая, самая дохлая мышь — это уже официальное заявление, на случай, если вы абсолютно тупы в зоологии.

Заниду

В туалет (Fish Toilet) не попасть, пока не ударят часы.

Игровой унитаз не приведет в действие без бухалки (вантуза).

Игру не начать без стартовой рыбы...



Камбала имеет ярко-зеленый цвет и проносится по стеклянным трубам быстрее всех.

Гимнастический зал. Искать обшарив язык с качками — занятие не для прибалбашных мультипликаторов, поскольку в этом случае его просто не существует.

Тщеславный бульдог всегда готов продемонстрировать свое искусство... Что касается Дрю, то ему следует вспомнить изречение "не подмывайся — не поедешь"... и воспользоваться сливочным маслом.

Когда тренер уйдет на орбиту, Дрю вполне может получить свою долю физического совершенства, воспользовавшись помпотроном.

Стервятник на указателе. Без затей: траваньте его как следует! Он всегда не прочь отведавать мяса, а уж во что вы мясо окунете — это ваши проблемы.

Магазин приколов (Wacme). Во-первых, здесь есть боксерская перчатка, высекающая звезды. Во-вторых, из машины в правом углу извлекается просто море полезных предметов — надо только получить право на ней сыграть. Именно это право по науде должно встретить Дрю на выходе из ирландского паба, если он правильно ответит на вопросы

телефонной викторины.

Номер, по которому надо звонить, указан на бумажке, прилепленной у входа в гимнастический зал. Набирать смешанные цвета следует, быстро нажимая две соответствующие кнопки: фиолетово-

вый=красный+синий, оранжевый=красный+желтый, зеленый=синий+желтый.

Ответы на винторину

Jim's fur: синий.
Warps' fur besides white: оранжевый.

Colour of fish on Guard's shoulder: left — желтая; right — красная.

Wolf's collar: зеленый.
Sign for Jim's Gym in Zanidu: синий.

Sign for Wacme: красный.
Plant pots: фиолетовые.
Wolf's fur: фиолетовый.
Mountains: оранжевые.
Gym floor: красный.

Уф! Телефон сами найдите. Осталось предъявить полученный приз в магазине.



Б.Б.Вульф и его логово

Зубастый сборщик пошлостей хочет только одного: бутылочку хорошего красного вина, чтобы порадовать друзей. О том, что он собирается порадовать их и закуской, он предпочитает заранее не упоминать.

Бутылка поддельного шалли ждет вас там же, где и цепь, и колокольчики, и где медведи-гиганты упражняются в доброте и чистоте.

В случае, если вам покажется неуютным котел, куда мистер Вульф засадил вас в виде благодарности, рекомендуем его (котел, само собой, — Вульф слишком далеко и занят строганием морковки) хорошенько раскатать — другого способа испортить полный ужин у вас просто нет.

Обратите особое внимание на книгу о великих поведках и костер. Вино они все равно уже выпили.

Царство Нефариуса

Механический паук. Его надо свалить парадоксом типа "А и Б сидели на трубе" (что-то такое было в советской классике). Как я уже сказала, девица из костюмной лапочки охотно меняется книгами ("про блошек" — на сборник головоломок; честный обмен!).

Кегельбан. Милашка при входе явно считает прикид наших героев глубоко неприличным. Обратите внимание на остальных гостей — они так и ныряют в двери за ее спиной! Надеюсь, пугало уже поделилось с вами вечерним туалетом.

Что касается собственно игры, то тут правила суровы: кто первым астал — тому и тапочки, поскольку шаров, как и дорожек, на всех не хватает.

Ну что же, сделайте так, чтобы ближайший медведь-крохобор остался со своим шаром навсегда! Чтобы этот чертов шар так и прикипел к его лапам! Прилип, точнее. Приклеился.

Мы же обойдемся и без шара: если храбрый Флакс прижмет колесики к ушам, он превратится в идеальный (хотя и хныкающий) сферонд. Бедняга!

Тюрьма

Если уж угодили за решетку,



выбраться будет нелегко: придется скопить себе срок. Система отсчета времени здесь электронная, а потому чувствительна к перепадам напряжения и прочим электрическим вывертам.

Покрытие на полу в камере синтетическое — прогуляйтесь по нему. Потрогайте счетчик. Прогуляйтесь. Потрогайте. Прогуляйтесь... Ну, вы меня поняли.

Пятнашки на стене придется решать самостоятельно — успеха!

Замок Нефариуса

Раз вы здесь — первый "компакт" позани, и теперь начнется самое интересное.

Содный кабан-тюремщик страдает от жуткой аллергии на пыль. Пыли полно в коврик возле камеры. Ешьте очень любит поговорить о своих болячках, и в такие минуты забывает обо всем на свете.

Пылесос работает не только на вход, но и на выход! Кажется, кабан об этом не догадывается.

Советы, которые дает механическая птичка, относятся к набитому книгами шкафу на втором этаже. Слушать ее утомительно, поэтому вот вам правильный порядок:

синяя I, красная II, красная III, синяя II, синяя III, красная IV, красная II, синяя IV.

Рыцарь на полу в шашечку ЖЕЛЕЗНЫЙ! Магнит в инвентаре Дрю МАГНИТИТ! Главное — монитор настроить и препроводить лязгающие лапы в нужное место.

Охранник при мониторе слаб на колебательные: как услышит — сразу сопеть и причмокивать!

Дверь в виде дебильной клоунской рожи имеет своеобразную кодовую систему: надо точно повторять ее grimasy раз за разом, пока не откроется, причем каждый раз с самого начала. Начинать нужно с носа.

Живой клоун за этой дверью — редкая сволочь. Уложите его поспать. Он имеет обыкновенное время от времени обновлять макияж, снимаемая нос и жмуряся. Нос... А в ванной наверху есть хлороформ...

Гелий из баллона прекрасно набирается в массу предметов — перчатку, например.

Чтобы выгнать пиранию из аквариума и получить заветный сундучок, придется воспользоваться дистанционным управлением и изменить условия ее обитания. Есть внизу, за камерой, такая заветная комнатка... Будавка, которой добрый клоун выкалывал глазки резиновым зайчатом, вполне может послужить рычагом для изменения климата в ближайших окрестностях.

Не старайтесь разбить лед. Не старайтесь лезть в кляп-ток. Старайтесь просто бегать побыстрее.

Кстати, там же, у климатрона, есть вентиляционная шахта. Остаток превратится в муху (все необходимое имеется в инвентаре), и... Вперед и вверх!

А там — можно устроить потоп, пригласить охранников-аллигаторов из-за двери... Они, кстати, фигуристы никакие, а климатрон по-прежнему отлично работает.

Как достать кристалл из-под правой хинсы на лестнице? Шелкнуть на девой и... обойти вокруг — через вентиляцию. И т.д.

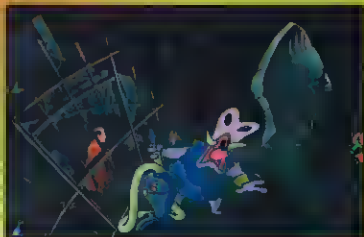
Лесечка еще при вас? Механический повар на кухне явно требует поливки, а адлягаторы-бильярдисты наверху — хорошего ужина. Фаршированная индейка им вполне подойдет, а фарш вы найдете в оружейной, где режутся в карты три голововореза. Красные такие штучки, называются "тринтотоголоул" (TNT).

К TNT надо подползать в ящике, и очень осторожно, шажками.

Вы уже пытаетесь завладеть темными очками? Что же, с кресла тянуться удобнее, а цветы-росянки трепещут при виде мух, особенно если не могут до них добраться. Что, теперь очки в вазу упали? А молот и стальные мускулы вам на что?

(Уф, конец уж близок. И трудное же это дело — давать намеки!)

Добрались наверх, а там решетка? И кнопка, до которой



Дрю никогда не дотянутся? Не пытайтесь изгаляться — на кнопки нажимают пальцем! Ничего, если палец будет железным и когда-то был составной частью рыцаря, а рука — деревянной, и сй когда-то играли в бильярд.

Голосовое устройство... Нюхнуть газку (желательно того, которым надувают воздушные шары) — и сам черт не отличит, твой это голос, или тот, которого требует замок. Лупит — вот герои, которого следует имитировать, нанюхавшись.

Что касается постылой гипнотизерши, то тут метод один — "кто с гипнозом на нас попрек, тот от гипноза и погибнет". На то и очки...

Полагаю, с кристаллами вы и сами разберетесь — не так уж их много!

Данные на мониторе должны быть следующими: ON, OPEN, OPEN, DEACTIVATED. Выключатели: верхние — вниз — вверх, нижние — вверх — вниз. Старт?

Надеюсь, я вас не очень утомила? Что до меня, так я страшно устала...

— Наталия Дубровская



Переведи меня через экран!

Я был исключительно умным ребенком — и в 9 лет читал "Алису в Стране чудес", что называется, "в подлиннике" (попробовал бы я этого не делать! О бедное, забытое, бесправное детство!). Если бы в те годы я знал, что такое компьютер, если бы кто-нибудь уже придумал хитрую штуку под названием "мультимедиа"!.. Если бы фирма "КомТех" уже разработала "Мир Алисы", а компания "IC" его выпустила — как они сделали это сейчас!..

Может, детство мое и не стало бы безоблачным — зато оно наверняка было бы ярче, музыкальнее и чуть веселее — и, возможно, я бы раньше научился любить "Алису в Стране чудес"... и проклятый "инглиш", вот уже который год застревающий у меня в гортле...

Можно было бы поспорить, какая из английских книг является самой популярной среди переводчиков и читателей, но, кажется, и без спора ясно, что такой книгой всегда была и остается "Алиса в Стране чудес" Льюиса Кэрролла. В чем секрет ее популярности? На мой переводческий взгляд, в том, что "Алиса" — это квинтэссенция "пере"-вода. Уже ее английский оригинал был переосмыслен с "детского", с "математического", с "философского", даже, если хотите, — с "английского", да и вообще с любого другого языка на язык слов, словосочетаний

и образов, которые в данный конкретный момент занимают ваше читательское воображение.

Еще а школе, когда я только баловался изучением иностранных языков, и в институте, где меня учили переводческому ремеслу, мне доставляло истинное удовольствие взять какую-нибудь книгу иностранного автора в оригинале, положить рядом ее перевод на русский и сравнивать тексты подлинника и перевода — чтобы выяснить для себя, как "надо правильно" понимать иностранный текст. Вот только с "Алисой" все выходило как-то непонятно: все переводы на русский настолько разные, что мне до сих пор не очень ясно, как же все-таки "надо правильно"...

Подготовленный компанией "IC" (разработчик — "КомТех") CD-ROM

"Мир Алисы" (называемый авторами "интерактивной образовательной программой") может сполна усладить не только пристрастную переводческую братию, но и многочисленных "алисоведов" и "алисолобов" от мала до велика. Впервые на одном диске собраны полдюжины переводов "Алисы" на русский, каждый из которых хорошо знаком разным поколениям русскоязычных поклонников великой книжки. Лучшие иллюстрации прошлого столетия и современные, оживающие прямо на экране мульти-

ки, приятное и хорошо подобранное музыкальное сопровождение, песни Владимира Высоцкого из выпущенной двадцать с лишним лет назад пластинки про Алису, и конечно же — английский оригинал (кстати, весь текст можно полностью прослушать по-английски и частично — по-русски) и многочисленные лингвистические, исторические и прочие комментарии — все это, вне всякого сомнения, привлечет внимание всей семьи — и детей, и родителей, и бабушек с дедушками.

Получился эдакий дискотомик из серии "Литературно-художественные памятники", когда, сидя у компьютера, ты можешь одновременно читать, слушать, видеть, чуть ли не осязать и обонять все, что связано с "Алисой" в ее оригинальном английском и переводном русском бытовании. Возможности для

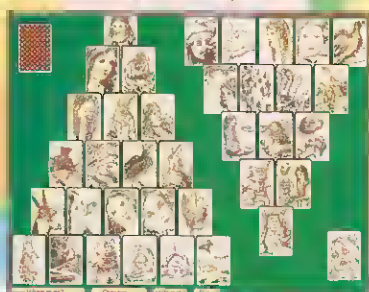
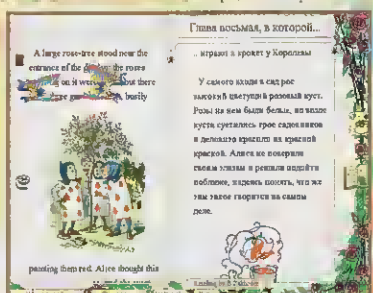
из переводов: популярным и любимым детьми пересказом Бориса Заходера, сравнительно малоизвестным переводом раннего Владимира Набокова, филологически точным переводом Владимира Орла или впервые публикуемым переводом Бориса Балтера, хочешь — читай только русский текст! Вам будет также небезынтересно познакомиться с малоизвестными фактами биографии автора "Алисы" (которого, если вы еще этого не знаете, в действительности звали Чарльз Лютвиж Доджсон) и посмотреть видеозаписи беседы Бориса Заходера о том, как и зачем он стал переводить "Алису".

Наиболее интересные в переводческом отношении места в тексте оригинала отмечены галочками, перышками и прочими значками, и при желании можно посмотреть, как одно и то же выражение, каламбур или шуточный

переводили эти и другие переводчики. Вот тут-то и начинаешь понимать, почему с "Алисой" все было "как-то не так": у каждого переводчика был только ему/ей свойственный образный мир в его/ее русском для передачи игры слов



сравнения текстов поразительны. Хочешь — читай (и/или слушай) только английский оригинал, хочешь — сравнивай его с одним





в английском. Жаль, что в "Мире Алисы" нет "записной книжки", чтобы можно было тут же вписать и свой вдруг счастливо родившийся по какой-то одним нам известной ассоциации "перевод".

Если, читая английский оригинал, ам "забыли", как переводится на русский то или иное слово, ну, например, "a", "the" или даже "and", то к вашим услугам всегда готов словарный перевод — достаточно указать на слово курсором. Воспользовавшись функцией "Поиск", вы сможете

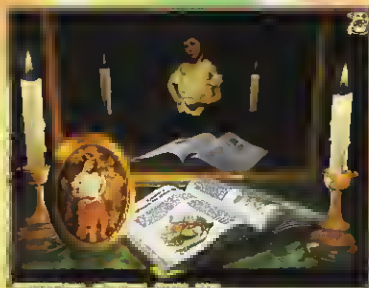
отыскать (и подсчитать) все встречающиеся в тексте знакомые и малознакомые слова, а с помощью словаря еще и составить свой сборник подобных слов (чтобы, наконец, их выучить).

Продвигаясь далее по тексту,

по каждому слову оригинала! Не уверен, правда, что у нас выйдет гениальный текст. Можно также полностью узнать перевод некоторых особо трудных выражений, как это было в школьных учебниках. Есть и такие речения, которые без прилагаемого обширного исторического и литературоведческого комментария останутся и вовсе одним большим "темным местом". Тут-то до вас и дойдет, что во второй четверти в восьмом классе вы убили излишнее количество времени на дерганье соседки по парте за косички, вместо того

проверить собственное чувство юмора и в русском языке: если, читая и сравнивая переводы, вы смогли урвать различные каламбуры или пародии, то, значит, вы не даром просиживали штаны на уроках "великого и могучего".

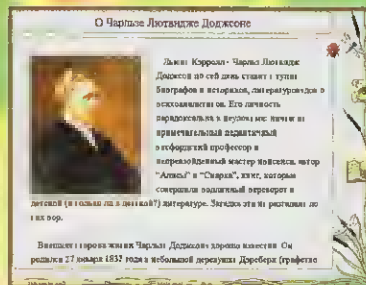
Мы все помним знаменитую фразу Алисы: "Кому нужны книжки без картинок?" и хорошо понимаем, что в книге про Алису в Стране чудес не обойтись без забавных картинок и иллюстраций. Путешествуя по "Миру Алисы", вы можете выбрать по своему



существо выше или ниже "талин" (ну-ка определите талню у жука!), — и текст сам поползет.

В некоторых местах по экрану начинают бегать и летать неопознанные объекты, типа синей гусеницы, улыбки Чеширского кота и прочих знакомых с детства "чужестранных" созданий.

Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium 100), 8 Mбайт RAM (лучше 16), 2-дискетный CD-ROM, SVGA, звуковая карта, Windows 95/3.1



Эти включае-мые и столь же легко отключае-мые динамиче-ские эффекты переводят игру слов на язык зримых образов.



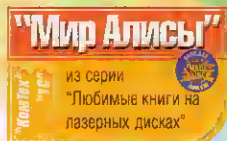
вкусу либо авторские иллюстрации Льюиса Кэрролла, либо цветные рисунки Джоан Теннела, либо занимательные картинки Татьяны Ярыгиной, либо фрагменты из мультфильма "Алиса в Стране чудес", которые вы в любой момент

можете еще и "оживить"! Попутно вы узнаете много интересного об авторах этих картинок, истории их создания и прототипах.

Не пугайтесь, если по страницам английского и русского текста все время будет ползать разноцветное семейство членистоногих и прочих тварей — они помогут вам со скроллингом текста. Просто потяните за жучка-паучка или щелкните на части этого

Поможет ли "Мир Алисы" разобраться нам в том, что за переводческую шарашу загадал столетие назад девочке Алисе, своим соотечественникам-англичанам и нам профессор математики из Оксфорда? Думаю, что авторам проекта это удалось: уже в "Папе Никитой" Борис Заходер поражает нас новыми переводами заглавия бессмертной книги. Загляните в Зазеркалье и удивитесь неисчислимым возможностям языка (и не только "великого и могучего")!

— Михаил Новиков



БЫСТРЫЙ, БОЛЬШОЙ, ЖЕСТКИЙ

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ GAME.EXE БЕРЕТСЯ ЗА ВИНЧЕСТЕРЫ

Производительность любого персонального компьютера определяется не только возможностями центральных устройств (памяти и процессора), но и в значительной мере характеристиками так называемой периферии, а частности — внешних запоминающих устройств. Большинство современных компьютерных систем оснащено высокоскоростными винчестерами объемом не менее гигабайта. Однако так было не всегда.

Преданья старины глубокой

Думается, они не помешают. Итак, винчестер — устройство, пришедшее в мир компьютерной техники много позже появления первого компьютера. А проблема хранения информации без затрат энергии стояла всегда. Старшее поколение программистов хорошо помнит огромные стопки перфокарт в бобины с бумажными лентами, широко использовавшиеся на заре компьютерной эры. Немного позже появились ленты магнитные, барабаны.

дискеты и даже жесткие диски. Последние употреблялись в дело пакетами по несколько штук, однако размеры такого пакета были очень велики, в емкость — мала (из-за незащищенности магнитных поверхностей от пыли и физических повреждений).

В начале 70-х годов монстр компьютерного рынка компания IBM разработала первый прототип современного жесткого диска. Специалисты "Голубого гиганта" попытались увеличить плотность записи на единицу поверхности, а для того чтобы это стало возможным, сам диск был помещен в герметичный корпус. Это было огромное 14-дюймовое устройство, с возможностью хранения 30 Мбайт информации на каждой стороне единственного диска. (Кстати, с той поры и закрепилось за ним название "винчестер". Дело в том, что емкость накопителя 30/30 напомнила американским пользователям название популярной двусторонней фирмы Winchester.) Пер-

вый же серийный накопитель — 3340 — был создан все той же IBM в 1973 году. Он имел емкость 140 Мбайт, стоил более 8 тысяч долларов и, это очевидно, предназначался только для использования в крупных вычислительных центрах. Спустя годы винчестеры приобрели вполне приемлемые размеры и стали вмещать намного больше информации, однако принцип их работы остался таким же, как и в "30/30".

Внутренний HDD: вид извне

Все существующие типы накопителей можно разделить на два класса: *HardCard* (в таких моделях накопители в контроллер смонтированы на одной плате, вставляемой в слот системной шины компьютера) и *модели, в которых винчестер и контроллер размещены в соединяемых кабелях* (в большинстве бытовых компьютеров используются именно они).

Последние — внутренние HDD — и являются предметом нашего нынешнего рассмотрения. Первый параметр, "бросившийся в глаза", — это *форм-фактор* винчестера. Другими словами — длина, ширина и высота корпуса. Длина и ширина напрямую зависят от диаметра используемых дисков. Стандартными являются: 8-дюймовые диски (применялись в мини-ЭВМ 80-х годов. Теперь их можно найти разве что в каком-нибудь музее или на свалке внезапно разбогате-

вшего НИИ), диски 5,25 дюйма (выпускаются до сих пор — в основном для серверов или очень мощных рабочих станций, посему имеют соответствующие показатели: емкость — от 4 Гбайт и выше, интерфейс — FastWide SCSI-2 или Wide UltraSCSI), 3,5-дюймовые (составляют большую часть рынка винчестеров) и 2,5-дюймовые устройства (ориентированы на использование в ноутбуках, более ничем от 3,5-дюймовых не отличаются).

Высота накопителей зависит от количества используемых дисков. Для ее уменьшения и повышения эргономичности модели внешние поверхности дисков обычно не задействуются. На высоту существуют следующие стандарты: 3,5 дюйма (или 82 мм — так называемая "полная" высота), 1,75 дюйма ("половина"), стандарт для устройств пятидюймовыми дисками) и 0,875 дюйма (размер "одна четверть", стандарт 3,5-дюймовых дисков). Однако чаще всего форм-фактор определяют более грубо — в количествах разъемов 5,25 или 3,5 дюйма, которые будут заняты после установки такого диска. Например, форм-фактор 3.5x2 означает, что такой HDD займет два стандартных 3,5-дюймовых разъема.

Логика...

Несколько слов об организации винчестеров на логическом уровне. Каждый диск считается раз-

Материалы рубрики

подготовлены Михаилом

ПОДЧЕРЦЕВЫМ (тестирование),

Денисом ШУШУНОВЫМ (текст) и

Сергеем ЦУЛИМОВЫМ (фото).

битым на концентрические окружности, которые называются дорожками. Дорожки, расположенные на одинаковом расстоянии от центра на всех поверхностях, называются цилиндрами. Каждая дорожка разбита на сектора. Количество секторов на дорожке определяется при логическом форматировании диска. На самом же деле разделение дисков на дорожки существует только на логическом уровне. Для того чтобы правильно позиционировать головку на нужную нам дорожку, в специально отведенное на ней место записывают служебные сервосигналы. Такой способ получил название "Voice Coil" — из-за его схожести с позиционированием головки в большинстве музыкальных автоматов.

Возможен и другой способ: для сервоимпульсов выделяется одна поверхность, называемая сервоповерхностью (а соответствующая ей головка именуется сервоголовкой). Дорожки размечаются на сектора при форматировании диска. Строго говоря, существуют два уровня форматирования — физический и логический. Первый выполняется компанией-производителем. При этом на диск наносится сервоимпульсы и другая служебная информация. Логическое форматирование выполняется пользователя средствами, предоставляемыми операционной системой.

...и физика

Рассмотрим как логическая организация накопителя соотносится с физической. HDD состоит из нескольких дисков, расположенных на одной оси. На диски нанесен тончайший (0,005 мм) магнитный слой. Раньше для этих целей использовался оксид железа (проще говоря, обычный ржавчину), нанесенный с помощью ферралака. Такая же технология применяется при изготовлении магнитных лент и дисков. Теперь накладывают слой кобальта, что позволило увеличить плотность записи на диск, хотя и несколько увеличило стоимость производства.

В обычных моделях диски вращаются со скоростью 4500 оборотов в минуту (некоторые современные модели могут иметь скорость вращения до 10000 об/мин). Привод дисков винчестера задействован постоянно при наличии питания. В так называемых "зеленых" компьютерах отключение винчестера достигается путем выключения его

питания.

На высоте нескольких микрометров над дисками "парят" головки. Эффект парения достигается благодаря так называемой "воздушной смазке" — потоку воздуха, возникающему при большой скорости вращения дисков. В отличие от накопителей на ГМД, где головки прижаты к дискам, прикосновение головки винчестера к поверхности равносильно выходу его из строя из-за мгновенного разрушения магнитного слоя. Вот почему HDD так чувствительны ко всякого рода "встряскам" в рабочем состоянии (хотя производители прилагают все усилия, чтобы понизить эту чувствительность). Так, например, практически все современные модели могут выдерживать нагрузку до 100g во включенном режиме и от 300g до 500g — в выключенном).

Чтобы не портить диск в выключенном состоянии, на каждой поверхности существует так называемая "зона посадки" (landing zone) — место, которое не используется для хранения информации и в котором головки "имеют право" касаться диска. Туда они и отводятся при выключении питания (данный процесс называется "парковкой головок"). Передвигает головки в современных накопителях электромагнитный привод. В отличие от старых моделей, где этим занимался специальный шаговый двигатель, такой подход дает ряд преимуществ, в частности, автоматическую парковку при внезапном отключении питания. Изменился также метод позиционирования головок. Раньше для этого использовались два типа импульсов. Каждый импульс вызывал перемещение головки на одну дорожку вперед или назад. Теперь же применяется цифризация перемещений — головки сдвигаются сразу на несколько дорожек за один шаг.

Интерфейсы

Подлаживающее большинство современных накопителей имеет либо SCSI-, либо IDE-интерфейс. Первая аббревиатура расшифровывается как Small Computer Standard Interface и представляет собой высокоскоростной

интерфейс (последняя модификация — UltraWide SCSI-3 может передавать данные со скоростью 40 Мбайт/с). Однако большой производительности SCSI добились не столько из-за скорости (первый стандарт интерфейса имеет довольно скромный показатель — 4 Мбайт/с), сколько из-за способа организации ввода-вывода. В отличие от IDE, который имеет ограниченный набор инструкций и часто при работе обращается к ЦП, SCSI большую часть времени работает с оперативной памятью, используя DMA. Он также позволяет создавать очередь из команд, но эти преимущества может использовать только многозадачная ОС (Unix, Windows NT/95, OS/2 и др.). К одному адаптеру можно подключить до 7 периферийных устройств. Причем это не обязательно должны быть НЖМД. Интерфейс включает поддержку практически всего спектра существующей на данный момент периферии.

Впрочем, нас будет интересовать только второй интерфейс, IDE, поскольку практически все домашние персональные компьютеры оснащены именно такими накопителями. Чем вызвана подобная популярность IDE? Ответ триалитен: дешевизной и простотой подключения устройств. IDE (Integrated Device Electronic) был предложен в 1988 году фирмой Connet Peripherals. Международный институт ANSI в 1990 году стандартизировал его под именем ATA (AT Attachment). Пожалуй, основной особенностью IDE было то, что он предполагал наличие контроллера прямо на приводе диска, а не на отдельной плате адаптера. Это позволяло использовать аппаратный кэш, и др. Для передачи данных использовалась 8- или 16-битная шина данных, вследствие чего скорость была относительно невелика: 5-10 Мбайт/с. Подключить к одному контроллеру можно было не более двух устройств. Ну а главным недостатком являлась, конечно, невозможность работы с дисками общей емкостью более 504 Мбайт. Связано это было с несогласованностью ограничений на число цилиндров/головок/секторов в BIOS и IDE.

Технический прогресс не стоит на месте, и рамки, налагаемые этим интерфейсом, стали все чаще тесны. Тогда-то фирма Western Digital предложила интерфейс EIDE (Enhanced IDE), ко-

торый частично устранял недостатки своего предшественника. Одновременно с WD компания Seagate создала очень похожий интерфейс ATA-2, в котором помимо снятия ограничений на объем диска и прилипания (до 11-13 Мбайт/с) увеличения скорости передачи присутствует возможность подключения до 4-х устройств, плюс включена поддержка CD-ROM-дисков в виде субинтерфейса ATAPI (ATA Packet Interface). Таким образом пользователи и производители получили в свое распоряжение интерфейс, отличный от привычного для обычного домашнего ПК.

"Хардов" так много на земле...

Предпринятое нами тестирование, как обычно, имело целью помочь покупателям сориентироваться в море всевозможных торговых марок и моделей — в данном случае накопителей. Однако мы не претендуем на роль конечного арбитра, ибо последнее слово все равно будет сказано вами, уважаемые читатели.

Почему тестировались именно эти винчестеры — с интерфейсом IDE и с объемом, лежащим в пределах 1-2 Гбайт? Причина проста: именно они составляют львиную долю современного рынка винчестеров России. Это связано прежде всего с повальным внедрением компьютеров во все области деятельности человека. Для небольшой рабочей станции или отдельного ПК оптимальным является именно IDE-накопитель с полезным объемом 1-2,5 Гбайт. Меньше — не имеет смысла из-за огромных скоростей развития мультимедийных приложений, графических операционных систем, всевозможных WWW-браузеров и прочих программ, отнюдь не экономящих свободное место на вашем диске. Однако всему есть предел. Как показывает практика — он находится вкв рз около 2 Гбайт. Иначе говоря, это тот объем, при котором вы не будете ни в чем себе отказывать и не боитесь появления в самый неподходящий момент надписи "Spillout continue. Disk full?", обескураживающей своей несходностью...

Как проходило тестирование

Тестирование проводилось на компьютере Pentium 90 с 16 Мбайт ОЗУ (Windows NT 4.0) с помощью программы CTL Bench HDD Test, созданной специалистами нашей лаборатории и фиксирующей значения соответствующих характеристик. Винчестер подключался как single к первому IDE-контроллеру, после чего производилась разметка и форматирование логического раздела в 1 Гбайт.

Во время тестов измерялись две наиважнейшие величины — **скорость передачи данных** и **время доступа**.

Если с первым параметром все более или менее ясно (он определяет скорость, с которой винчестер обменивается данными с компьютером; измеряется в количестве мегабайт, переданных за секунду; соответственно, лучшим по данному параметру считается винчестер, у которого он выше), то

второй требует некоторого пояснения.

Дело в том, что обмен данными происходит не сразу, как этого хочет программа. После поступления запроса на считывание или запись данных, контроллер винчестера передвигает блок головок на нужный цилиндр. Затем должно пройти некоторое время, чтобы утихли колебания головок, вызванные перемещением. Промежуток времени от получения запроса до позиционирования и полного "успокоения" головок называется **временем установки** (seek time), а усредненное значение, соответственно, — **средним временем доступа** (average seek time). После этого необходимо найти сектор, с которым будем работать. В лучшем случае он сразу окажется под головкой, в худшем — придется пропу-

стить целый оборот диска. Время, затрачиваемое на это, называется **временем ожидания** (latency time), а его усредненное значение — **средним временем ожидания** (average latency time). Суммой этих параметров как раз и будет время доступа.

К слову, здесь существует некоторая терминологическая путаница. Дело в том, что в нашем отечестве это время чаще всего обозначают как "access time", что значит "время доступа". Но фирмы-производители окрестили его "latency time" (время задержки). При приведении различных результатов мы будем придерживаться последнего термина. Очевидно, что по этому параметру лучшим является накопитель, показавший меньшее время задержки (доступа).

Характеристики проверялись в режимах чтения и записи данных. Затраты ресурсов при записи всегда

несколько больше, чем при считывании информации. Получающиеся результаты не зависят друг от друга, но одинаково важны, из-за чего при подсчете общего рейтинга берутся с равными весами.

Для определения скорости передачи данных на диск записывался (после чего считывался) файл, размером в 128 мегабайт. Благодаря тому, что запись (считывание) производилась на последовательно расположенные цилиндры, достигалось максимально возможное для конкретного накопителя значение скорости.

При проверке времени доступа производилась запись (считывание) большого количества файлов небольшого размера, так как именно в таком режиме головки диска вынуждены перемещаться чаще всего.



**ОНИ ПОЗНАЛИ МИР С ПОМОЩЬЮ ЯБЛОКА,
ВЫ ОТКРОЕТЕ ЕГО С ПОМОЩЬЮ WINNOK INC.**

**Общение по видеотелефону через
телефонные линии, Internet, сети...**

**VideumConf Pro -
недорогой и надежный
комплект для видеоконференций**

- VideumCam - цветная видекамера
- Videum AV - карта захвата и оцифровки видео и звука(Full-Duplex audio)
- CU-SeeMe - специальное программное обеспечение для видеоконференций

Master Distributor
Trans-Ameritech
МЫ РАБОТАЕМ КАЖДЫЙ ДЕНЬ, КРОМЕ ВОСКРЕСЕНЬЯ

Тел./факс: (095)430-9959, 430-2207, 430-2457, 430-6809

с июня **НОВЫЙ АДРЕС!** Москва, Озерная, 42, 8-й этаж Тел.: (095)437-0322, 437-0892, 437-0492
 Наши дилеры: Факс: (095)437-0333

ЭМИС кам (095)928-3766 СЕДА СОЛИД (095)334-9733 MARVI (095)206-8607

Скорость Quantum. Скорость, которой позавидует ветер!



НАКОПИТЕЛЬ

QUANTUM FIREBALL

TM 1280A



Современные игры **требуют** места. Места на **ВАШЕМ** винчестере. Много места. Еще **больше!** Еще...

Винчестер **настоящего** игромана должен **БЫТЬ** **большим**.



Quantum

Кто не знаком с блестящей серией **FIREBALL**, которую вот уже полтора года продвигает **Quantum**! Большие, быстрые, надежные и недорогие жесткие диски — это не только **Fireball TM 1700A**, **TM 3840A** и **TM 2110A**, это еще и **FIREBALL TM 1280A**, получивший по результатам последнего тестирования, проведенного тестовой лабораторией журнала **Game.EXE**, высшую оценку надежности — **«А»**.

Почему?

1. Потому что он обладает **большой** емкостью и высокой производительностью.
2. Потому что он **БЫСТРЫЙ**.

Винчестер **настоящего** игромана должен **БЫТЬ** **быстрым**.

Современные операционные системы требуют **качественной** периферии. Производительность **Windows 95**, под которую выпускаются почти все нынешние игры, примерно на четверть зависит от производительности **жесткого диска**.

Интерфейсы EIDE и SCSI.



Игроман-любитель, безусловно, выбирает **EIDE**. Игроман-профи поднимает уже о **SCSI**, ибо SCSI — это не просто скорость, это

ОГРОМНАЯ скорость передачи данных.

Такая, как у винчестеров новейшей **SCSI-серии Atlas II**.



Скорость Quantum. Скорость, которой позавидует ветер. Скорость, которая работает на вас.



Москва, Ленинградское шоссе, д. 18
(м. Водный стадион, 1-й этаж из центра)
Компьютерный салон Datamini
Тел./Факс: (095) 150-8610, 150-8212, 150-8218
WWW: <http://www.intercom.msk.su>
FTP: <ftp://ftp.intercom.msk.su>



Pro винчестеры: 2 contra 12



82560 A4

Диск ничем не выделялся и на всех испытаниях показал средние (или, если угодно, неплохие) результаты. Что, в общем-то, нас не удивило: Maxtor редко производит что-нибудь сногшибательное. Впрочем, цены у накопителей этой компании традиционно низкие, а это приятно. Наряду с хорошей производительностью такая цена кажется еще более привлекательной. То, что Maxtor перешел под крыло Hitachi, никак не отразилось на качестве его накопителей. Как и прежде, они являются идеальным выбором для человека, стесненного в средствах.



Bigfoot 2550A

По своим характеристикам этот винчестер чрезвычайно напоминает модель 82560 A4 от компании Maxtor. С другой стороны, если рассматривать его отдельно, то вряд ли можно догадаться о родстве с замечательным накопителем FireBall TM 1280A (см. ниже). Словом, 2550A оказался как раз таким, какими мы привыкли видеть накопители с маркой Quantum, — устройство недорогое, надежное и со средней производительностью.



Fireball TM 1280A

Как говорится, удивительно, но факт: винчестер превзошел все наши ожидания. Являясь детищем Quantum, он обогнал все прочие накопители этого разработчика по суммарной производительности. Еще недавно изделия Quantum ничем не выделялись на фоне накопителей таких гигантов, как IBM или Seagate, однако с появлением на свет серии Fireball позиции этой компании на мировом рынке стали выглядеть куда внушительней.



Fireball TM 1700A

Показатель скорости чтения TM 1700A вызывает восхищение, по всем же остальным характеристикам диск является середнячком. Если к тому же учесть, что по цене за мегабайт информации он находится на одном из первых мест, то целесообразность его выбора вызывает большие сомнения. По крайней мере, среди моделей этого класса есть много лучшие накопители, в чем вы скоро убедитесь.



Fireball TM 2110A

Семейство винчестеров Fireball славится своей скоростью, и эта модель не исключение. Звезд с неба TM2110A не хватает, но и обижать себя не позволит. Приличные скорости показателя, большой объем и приемлемая цена делают его достойным представителем Fireball-сообщества.



M1623TAU

До недавнего времени фирма Fujitsu с собственными винчестерами на наш рынок не выходила, однако в нынешнем тестировании ее модели показали отнюдь не последние результаты, оставив позади изделия таких "зубров", как Seagate и Quantum. Неплохо смотрелся во время тестов и данный диск: в своем классе он уступает, пожалуй, лишь Quantum FireBall TM 1700A, а в чем-то даже и превосходит его.



M1638TAU

Этот превосходный накопитель получил целых два приза: "Наш выбор" — за производительность и "Лучшую покупку" — за превосходное соотношение цены к общей производительности. Никто из нас, признаться, этого не ожидал, но, как говорится, факты вещь упрямая...



Medalist ST31720A

Как ни странно, но в этот раз Seagate "ударил в грязь лицом". Представленные на тестирование накопители не только не заняли первых мест, но и откатились чуть ли не в самый конец. Хочется надеяться, что это лишь эпизод, временная смена позиций, за которой мы увидим настоящую мощь этой фирмы, являющейся одним из самых славных производителей винчестеров. Данная модель почти по всем показателям уступает накопителям от Quantum и Fujitsu.



Medalist ST32132A

Seagate нас расстроила. Данный экземпляр в итоговой таблице находится в втором от конца месте, и этим, наверное, все сказано. Однако он чуть дешевле других накопителей своего класса, и это, в принципе, может служить ему некоторым оправданием.



Medailist ST52520A

Очень странный винчестер: при практически самой низкой скорости перекачки данных занимает одну из первых позиций по времени задержки. Может быть, эта модель рассчитана на использование там, где требуется быстрый доступ к небольшим порциям данных?.. При всем том диск имеет такую же цену за мегабайт, что и предыдущий, но, увы, обладает еще более низкой производительностью.



Sirocco 2550A

Характеристики этого винчестера почти совпали с показателями Medalist ST52520A. Однако разброс между скоростью обмена данными и временем доступа выражен более гладко; при этом очень велика цена за мегабайт, что, по нашему мнению, не позволяет диску с такой низкой общей производительностью конкурировать с более дешевыми винчестерами своего класса.



WDC A22100H

И, наконец, винчестер фирмы Western Digital. Пospадняя всегда славилась на нашем рынке благодаря безупречно качественным винчестерам. Данная модель не является исключением и по многим показателям оставляет далеко позади своих конкурентов. Правда, этот накопитель несколько дороговат, но, как известно, качество стоит денег... В целом же, винчестер оставил у нас очень хорошие впечатления.

JAZZ HIPSTER широкий выбор колонок

3D SURROUND SYSTEM

J-520AV

*Необходимо отметить действительно мощный, сочный и агрессивный звук... общая картина производит некоторое впечатление — прежде всего своей насыщенностью. Особо приятны взрывы, выстрелы — «соль игрового звука». Достигается это за счет хорошего баса.

(«Магазин игрушек» #6'96)

J-707AV

*...колонок названы экспертами лучшими. Качество и мощность звука вполне на уровне акустических систем неплохого музыкального центра.

(«Магазин игрушек» #6'96)

РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА

SOUND GALAXY

МЫ ПРОДАЕМ ТОЛЬКО ТО, ЧТО КУПИЛИ БЫ САМИ

ВСЕ МОДЕЛИ НАКОПИТЕЛЕЙ CD ROM И ЗВУКОВЫХ КАРТ

у официального дистрибьютора фирмы



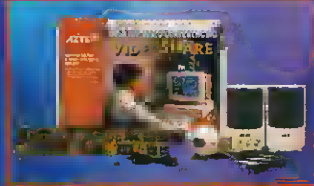
ЛУЧШИЕ МОДЕЛИ 1996 ГОДА AZTECH CDA868 и CDA1068



СПЕЦИАЛЬНЫЕ СКИДКИ ДЛЯ ДИЛЕРОВ
КОНСУЛЬТАЦИИ, ГАРАНТИЯ, УСТАНОВКА

AZTECH

Full Power Multimedia



«Белый ветер», Москва 161-928-7394
«АСП Тексервис», Екатеринбург 53-3433
«Квест», Новосибирск 35-0981
«Русский стиль», Москва 215-5701

«Симплекс», Коломна 4-5352
ЭТК, Москва 924-3684
Василисса, Иркутск 27-6184
О'Кей, Краснодар 60-2244

ТЕЛЕ-СЕРВИС MC

ТЕЛ.: 165-09-00, ФАКС: 164-26-59, E-mail: telserms@online.ru

Модель	Производитель	Емкость, Гб	Скорость передачи данных (чтение), Мб/с	Время задержки при чтении, мс	Скорость передачи данных (запись), Мб/с	Время задержки при записи, мс	Форм-фактор, дюйм	Цена, \$US
MT623TAU	Fujitsu	1.6	6.45	15.49	6.32	16.10	3.5	194
MT638TAU	Fujitsu	2.5	5.75	15.82	7.49	15.82	3.5	274
82560 A4	Maxtor	2.5	4.24	12.39	4.19	12.44	3.5	249
Bigfoot 2550A	Quantum	2.5	5.55	18.84	5.58	18.89	5.25	275
Fireball TM 1280A	Quantum	1.3	6.42	14.76	6.01	15.02	3.5	195
Fireball TM 1700A	Quantum	1.6	6.52	13.36	6.31	13.42	3.5	227
Fireball TM 2110A	Quantum	2.1	6.45	13.51	6.48	13.25	3.5	255
Sirocco 2550A	Quantum	2.5	5.18	14.18	4.98	14.17	3.5	305
Medalist ST31720A	Seagate	1.7	6.22	16.43	5.59	16.69	3.5	195
Medalist ST32132A	Seagate	2.1	3.74	19.91	3.66	19.29	3.5	220
Medalist ST52520A	Seagate	2.5	3.88	13.48	4.04	13.64	3.5	240
WDC A22100H	WD	2.1	4.37	12.13	7.06	12.19	3.5	274

■ "Наш выбор" и "Лучшая покупка"

■ "Наш выбор"

В данной таблице представлены необработанные результаты проведенных тестов. В таком виде она несколько неудобна для восприятия, но дает возможность оценить качественные характеристики накопителей.

Цена/производительность

Рейтинг	Модель	Производитель	Емкость, Гб	Скорость передачи данных (чтение), Мб/с	Время задержки при чтении, мс	Скорость передачи данных (запись), Мб/с	Время задержки при записи, мс	Форм-фактор, дюйм	Цена, \$US
1	82560 A4	Maxtor	2.5	4.24	12.39	4.19	12.44	3.5	249
2	Bigfoot 2550A	Quantum	2.5	5.55	18.84	5.58	18.89	5.25	275
3	Fireball TM 1280A	Quantum	1.3	6.42	14.76	6.01	15.02	3.5	195
4	Fireball TM 1700A	Quantum	1.6	6.52	13.36	6.31	13.42	3.5	227
5	Fireball TM 2110A	Quantum	2.1	6.45	13.51	6.48	13.25	3.5	255
6	MT623TAU	Fujitsu	1.6	6.45	15.49	6.32	16.10	3.5	194
7	MT638TAU	Fujitsu	2.5	5.75	15.82	7.49	15.82	3.5	274
8	Medalist ST31720A	Seagate	1.7	6.22	16.43	5.59	16.69	3.5	195
9	Medalist ST32132A	Seagate	2.1	3.74	19.91	3.66	19.29	3.5	220
10	Medalist ST52520A	Seagate	2.5	3.88	13.48	4.04	13.64	3.5	240
11	Sirocco 2550A	Quantum	2.5	5.18	14.18	4.98	14.17	3.5	305
12	WDC A22100H	WD	2.1	4.37	12.13	7.06	12.19	3.5	274

В таблице отражено, пожалуй, самое важное для покупателя свойство — цена за мегабайт информации. Здесь же указывается соотношение между производительностью винчестера и его относительной стоимостью (характеристика, обычно называемая "price-to-performance"). Вычислить относительную цену необходимо для того, чтобы поставить в равные условия накопители разных объемов. Иначе, как это нетрудно заметить, большие винчестеры всегда будут

предоставляемые для тестирования винчестеры	
"Макет"	263-1539
"Пират"	115-7101
"Московский негодянт"	939-4606
Intercom	150-8212
ELST	170-6916
ASBM	111-0322
Hitachi	258-1853

Относительная стоимость

**Компьютеры
для дома и
офиса**

**ВИРТУАЛЬНЫЙ
КИОСК**

компьютерный телемагазин
ежедневно с понедельника по пятницу на
телеканале 2x2 в 13⁰⁰, на ГКТ — в 10⁰⁰ и 19⁰⁰

**Игры для
Sony PlayStation**



еженедельная информационно-
образовательная телепередача
каждое воскресенье на телеканале 2x2 в
13⁰⁰, на ГКТ — в 10⁰⁰

**ВИРТУАЛЬНЫЕ
МИРЫ**

**Программы и
игры для PC**

**Sony PlayStation,
Nintendo 64,
аксессуары**

HardMultimediaSoftGamesHighend

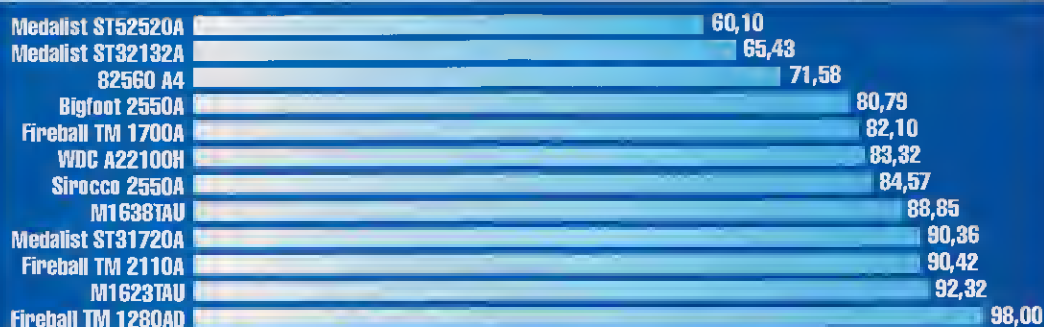
Прием заказов по тел.:

(095) 453-8089 с 9⁰⁰ до 22⁰⁰

Бесплатная доставка домой или на работу

Салон-магазин "Виртуальный киоск"
Большая Ордынка, 53 (м. "Добрынинская", "Серпуховская",
"Третьяковская")
Часы работы: 10⁰⁰ - 18⁰⁰ (кроме воскресенья)

Тест на чтение



Здесь представлены результаты тестов в режиме считывания данных. Для удобства рассмотрения в этой, равно как и в следующих таблицах, данные отсортированы, наилучший результат принят за 100%, а все остальные — за соответствующую долю от него. Суммарный рейтинг вычисляется из величин задержки и скорости обмена данными, взятых с равными весами, так как обе эти характеристики одинаково важны при оценке производительности винчестера.

Тест на запись

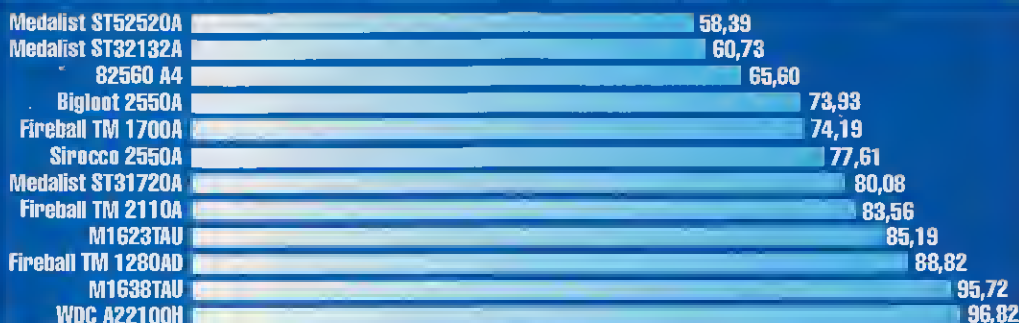


Таблица отражает результаты тестирования накопителей в режиме записи. Данные сгруппированы и обработаны тем же образом, что и в предыдущей таблице.

Суммарный рейтинг



Здесь сведены воедино суммарные рейтинги, вычисленные на предыдущих этапах. При этом результаты чтения и записи учитывались в равной степени, поскольку в среднестатистическом накопителе они должны соответствовать друг другу (например, никто не захочет приобретать винчестер, записывающий данные молниеносно, а считывающий их со скоростью флоппи-дисковода).



то жаркое понюхское
утро конец света
начался с одного,
отдельно взятого
магазинчика за углом
моего дома, вернее —
с одной банки пива...

Я сразу почуял неладное, как
только сунул купюру в прорезь
автомата. Тот заурчал, будто
вулкан, готовый взорваться, а
рекламная панель ярко вспыхнула
перед тем, как выкатилась
звистная банка, которой мне как
раз не хватало для полного
счастья... Невольно я
протянул за ней руку — и,
взяв, ужаснулся.

"ВАМ ПОВЕЗЛО! —
гласила надпись на ее
боку. — ТАИНСТ-
ВЕННЫЙ ПРИЗ
ОЖИДАЕТ ВАС!
Обращайтесь в
региональное
отделение
фирмы по
адресу..."

Адрес я не успел прочесть.
Снявшие по соседству — в одной
электроцепи — игровые автоматы
замигали, звизжали... Те, кто
играл на них, удивленно зачертыха-
лись.

— Ложись! — завопил я и, точно
гранту, швырнул так и не почтую
банку с пивом в дальний угол, под
пустые столы, а сам отпрыгнул что
было сил в другую сторону.

Парень в черной джинсовой
куртке, стоявший у ближайшего
игрового автомата, замешкался. У
меня на глазах экран перед ним
лопнул, и ослепительная дуга
искры, расщепившись, ударила его
в обе руки. Парня отбросило от
автомата — и в тот же миг все
электричество вырубилось.

Я бросился к пострадавшему.
Пульса не было, дыхания — тоже.
Чувствуя себя убийцей, я встал за
дело с неустовым рвением.

— Ему слишком везло, —
услышал я мрачный голос одного
из заведующих этого "уголка игр".
— говорил ему: добром не кончит-
ся...

На этот раз в схватке с темными
силами мироздания я оказался
сильнее: парень вскоре задышал,
и прибывший на место
происшествия "скорой
помощи" не пришлось

прохлаждаться, беря курс в направ-
лении морга... Вскоре появился и
мой куратор из Федеральной
Службы Безопасности.

— Это, как я понимаю, случи-
лось впервые, — с тревожной
констатацией полковник, и на
мой кивок мрачно добавил: — С
завтрашнего дня все продукты,
которые не имеют лотерейных
кодов, будем доставлять тебе сами.

Я уже говорил в прошлый раз, что
нам, *конвергентам*, находящимся в
эпицентрах неординарных
самоорганизующихся структур
Вселенной и потому способным
предсказывать всякие чрезвычай-
ные происшествия, нельзя
участвовать в лотереях или играть на
тотализаторе. Нам нельзя выигры-
вать. Ибо в случае удачи может
пронзойти какой-нибудь кват-
лизм.

Но куда теперь деться от
лотерей?! Даже в общественном
транспорте компостеры общаются
обладателю каждого десяти тысяч-
ного билетика какой-нибудь
кусочек полного счастья! Дело уже
дошло до посетителей уличных
туалетов. Скоро, не сомневаюсь,
дойдет и до покойников в кремато-
рии: "Вы умерли в очень удачный
день. Ваш гроб будет снабжен
кондиционером фирмы..."



возвращался домой
мрачнее тучи, решив
в тот день более не
испытывать судьбу и
дотерпеть до глотка
воды из крана на
кухне.

— Господин Мансуров! —
окликнули меня у самых дверей
дома, и, словно очнувшись, я
заметил у подъезда черный
"ситроен" президентского класса.

Еще ни разу я не терял наблюда-
тельность до такой степени...
Около машины стоял холеный
человек лет сорока, в светлом
костюме и ярком галстуке.

— Хотите минеральной воды,
господин Мансуров? — очень
приветливо предложил он.

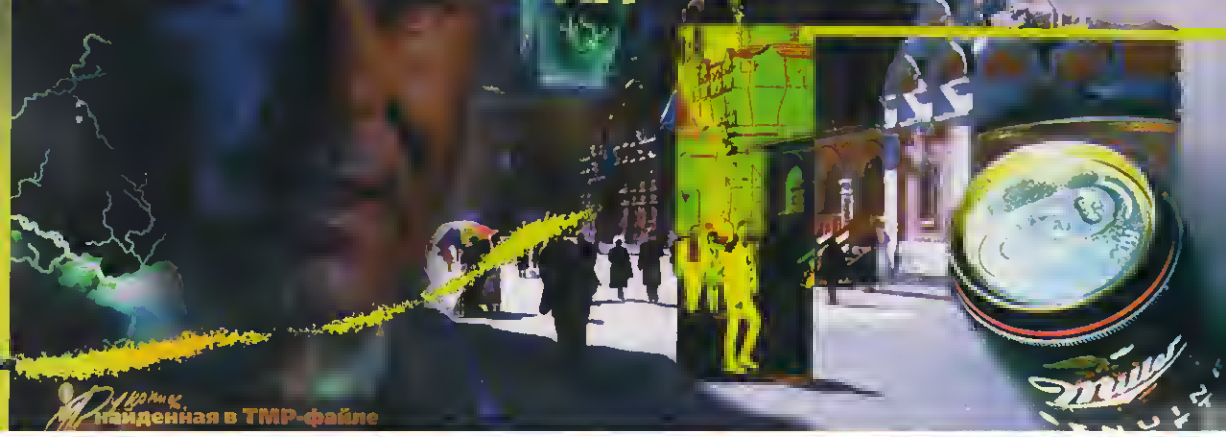
— Кто вы? — спросил я, подавив
сильное желание оглядеться по
сторонам.

— Представитель регионального
отделения "Феникс-Гейм". У нас
возникла необходимость в вашей
консультации... Не откажите в
любезности. — И, видя, что я
держу паузу, столь же мягко
добавил: — Мы обращались в вашу
спецслужбу. Отказа не было. Если
у нас остаются сомнения, проверь-
те.

Я не стал проверять... Через
четверть часа мы подъехали к
воротам парка и, выйдя из
машины, углубились в
экологически чистое
пространство. Мне
полегчало. Минеральная
вода тоже оказалась
статна. На одной из аллей
я дождался босса покрупнее: за
пятьдесят, благородные
седыни, сверкающие
золотом очки, полный
"Карден", на
правом
запястье —
часы

СЕРГЕЙ СМЕРТОВ

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ДЖЕК-ПОТ, или Охота на Аладдина



“Лонжин” последней модели. Мой проводник достал из кармана черный “пенал” и, отойдя на три шага, “измерил” меня с головы до ног. На переднем кошке пенала зажглась зеленая полоска. Меня явно проверяли на предмет подслушивающей аппаратуры.

— Все чисто, — сказал молодой.

Босс кивнул, представился “вице-президентом” совета директоров, протянул руку и принес свои извинения.

— Мы вынуждены настаивать на конфиденциальности, — признался он. — Надеюсь, вы войдете в наше положение... Давайте присядем.

Он ухватил на ближайшую скамеечку. Когда мы подошли к ней, я заметил, что та окружена — в радиусе примерно полутора метров — лежашей на земле сербронистой ленточкой. Это был тот самый глушитель видеосигналов, о котором я недавно слышал. Нашу таинственную встречу нельзя заглянуть со стороны.

— Итак, господин Мансуров, мы знаем, что вы обладаете удивительными способностями... — вкрадчиво, но не лживо, проговорил босс, — и находитесь под покровительством спецслужб. Мы не уверены в том, что вы сохраните в секрете полученные от нас сведения... Но все же рассчитываем на это.

— Как сложится, — пожал я плечами.

— О да! Я понимаю! — усмехнулся босс. — Итак, кое-что мы о вас знаем. Наверное, вы знаете

что-то о нашей компании...

“Что-то” я знал. “Фенкс-Гейм” появилась всего четыре года назад, но уже вышла на третье место в игровом компьютерном бизнесе. Кроме того, именно эта компания создала огромную сеть игровых автоматов, которые теперь с успехом вытесняют примитивных “однорукких бандитов”. Эти автоматы стоят в тысячах кафе и магазинах. “Вшитые” в них игры практически ничем не отличаются от обычных “писишных” игр. Ничем, кроме одного — искусственной удачей, выигрышами — очень маленькими, маленькими, средними и — исключительно редко, но все же... — очень большими. Эти автоматы стали неотъемлемой частью новой торговой рекламы, стали мощной армией зызывал, привлекающих клиентов и покупателей.

На каждом уровне любой из игр есть сложная система поощрений, поблажек и призов. Угробил какого-нибудь особо жуткого монстра, добрался до сокровищ — приз или, на худой конец, зачет для выхода на следующую, более дорогую цель. Счастливиц получает в магазине скидку или просто презент. В итоге выходит, что если зашел в магазин или кафе и решил первым делом поиграть, то деньги как будто уже не главное — свою покупку получаешь едва ли не как награду в поединке. Приз за ловкость, спорную внимательность, быстроту реакции, уровень интеллекта, наконец, — почти как олимпийскую награду. Эта хитрая торговая система, совмещенная с играми, стала будить в людях древнюю охотничью гордость тех, для кого магазином был лес и кому за вырезкой приходилось ходить не с бумажником или кредитной карточкой, а с кошельком или луком...

— ...Сегодня утром с вами случился инцидент, который убил нас в том, что мы не ошиблись в выборе, — сказал босс. — Я открываю вам первую тайну, которая еще не известна ни конвергентам, ни их кураторам из спецслужб. Тот человек, который едва не погиб и которого вам удалось вернуть к жизни, был весьма удачлив до поры до времени. Верно? Он звезда с неба не хватал. Но бесплатной пачкой сигарет или банкой пива был всегда обеспечен... Странно, не



правдали? Признаюсь, у меня мурашки побежали по спине.

— Наш исследовательский отдел выявил пока примерно подпоры сотни таких “баловней судьбы” по всему миру. Они постоянно удачливы.

— Может быть, просто старательны? — осторожно заметил я.

— Это было бы *нашим* счастьем, — усмехнулся босс “Фенкс-Гейма”. — У нас все автоматы на контроле. В таких случаях мы начинаем вести интерактивный диалог и укладываем задачу... Я вижу в ваших глазах дурное предчувствие и готов подтвердить его... Эти люди вам не конкуренты. Пока. Они действительно способны интуитивно проникать в вероятностные системы, заложенные в игровые программы. Они — экстрасенсы низшего уровня. Узкая специализация. Но, надо признать, эти люди — новый феномен. Вы согласны?

Я невольно огляделся по сторонам. Тихая аллея парка казалась райским уголком. Но за пределами райского уголка мир снова сокрушительно преобразился, ибо всякий “новый феномен” подобного рода мог в одночасье изменить всю цивилизацию до неузнаваемости.

— Мы называем их “москитачи”, — сказал босс, дождавшись, пока я разведу руками.

— Так это *ваш* способ борьбы с “москитами” — звать автоматы? — поинтересовался я.

— Это хороший совет, — спрятав улыбку, ответил босс. — Нет. На этот раз, похоже, сработал тот самый эффект, которого опасаетесь вы, конвергенты. Вы оказались рядом с “москитом” в тот момент, когда обоим улыбнулась удача. Мир

не выдержал — и нечеловеческого восторга... Но теперь появился некто, кого мы называли “Аладдином”. И вот с ним-то хлопот уже не оберешься. Поэтому мы и обратились за помощью к вам.

Тут босс повернулся ко мне всем своим грузным телом и внимательно посмотрел мне в глаза, а потом придвинулся ближе, почти вплотную, будто нас, окруженных серебряным кольцом, могла-таки услышать какая-нибудь нечисть.

— Речь идет о “суперджек-поте”, — начал он. — Три миллиона долларов. Вы знаете, как его заработать в нашей системе?.. Вы бы смогли. Для этого необходимо на контрольных уровнях семи игр, имеющих высший рейтинг, показать лучшее время, которое должно продолжаться неделю. При этом надо сыграть в семи разных местах с промежутком не более, чем сорок восемь часов. Теперь представьте себе такую волшебную сказку... Появляется Аладдин, который в одном месте, например в Каире, набирает лучшее время в игре “Tomb Raider 5”. Вводит в автомат свой секретный код и фиксирует его на своей магнитной карте. Потом джин переносит нашего Аладдина в Касабланку, где спустя всего несколько часов, в одном из супермаркетов, он набирает лучшее время в другой игре и вновь фиксирует результат на своей карте. Через день он появляется в Стокгольме. Делает все быстро и мгновенно исчезает... У нас нет возможности засечь его и начать слежку. Сеть автоматов слишком широка. Издержки развития. Полагаю, перспектива

— Перспектива для



вашей фирмы ясна — придется отдавать три миллиона, — заметил я. — Если он просто гений, то я лишь могу вам посочувствовать. То, что он скрывается от вас, вполне естественно. Мало ли что... Если он конвергент-злодей, то... — Тут я замолк, пытаюсь вообразить, а вернее внутренне сплестись с масштабами возможной катастрофы — потопа или превращения Земли в сверхновую звезду. — То тогда... возможно, я попытаюсь что-нибудь сдаться для фирмы "Феникс-Гейм".

Теперь это название звучало очень символично.

— Мы будем вам очень признательны, — мрачно вздохнул босс. — В конце концов вы правы: три миллиона не главное. Их можно отдать хорошему и очень умному человеку. Хуже другое... Сейчас я раскрою вам большой секрет фирмы. — Босс наклонился на меня, как танк. — Хотя бы этот секрет я прошу вас не доносить до ваших опекунов...

Я смотрел боссу в глаза, не мигая и пытаюсь изобразить из себя бесстрастное изваяние Будды.

— Дело в том, что мы держим в штате компании несколько очень способных игроков. Мы называем их "гончими". Задача их проста. Как только кто-нибудь достигнет лучшего времени, мы спускаем их с цепи... Наши "гончие" из всех сил стараются обогнать "чужака" и побить его рекорд. До сих пор им это удавалось... самое большое — за сутки. Уверю вас, никакого мошенничества. Абсолютно честные "бег". Просто фирма заботится о своем благополучии. В конце концов джек-пот должен быть скорее легендой, чем реальностью. Одного-двух раз безумной удачей за всю историю человечества — вполне достаточно. Вы согласны?

— Неужто ваши "гончие" выдохлись?

— Дело обстоит куда хуже. Они сумели обогнать Аладдина, но их время не фиксируется в мировой сети "Феникс-Нэт". Вы забыли, что Аладдину помогает джинн из лампы. Он обладает неким "ключом", блокирующим обгон. "Что-то новенькое из маргинальных технологий", — подумал я. — Возможно, ограниченное изобретение киберсекты "старшевишников".

— Возможно, — кивнул босс, когда я поделился с ним своей гипотезой, — но от этого не легче.

Мы сейчас не можем обнародовать ситуацию. Могут всплыть наши маленькие секреты. Легко потерять лицо.

— Думаєте, так уж страшно потерять лицо перед концом света? — мрачно усмехнулся я.

— Даже после... Как тогда все смогу признать на Страшном Суде? — не менее мрачно усмехнулся босс. — Этого парня надо остановить во что бы то ни стало. Вся надежда на вас... сначала мы обратились к Рихарду Лукасу. Вы его наверняка знаете.

Как же не знать Рихарда! Лучший конвергент Западной Европы.

— Он подумал и сказал, что Аладдин закончит дело в Виршаве или в Москве, и отправил нас к нам.

— Сколько у нас времени на разбер? — спросил я, сдерживая приступ тщеславия.

— Может, двое суток. А может, сутки. Вчера он отменился в пятый раз. В Торонто. Последний бросок он наверняка совершит в каком-нибудь большом супермаркете, где много народу. При свидетелях. Кто-нибудь из его людей обязательно будет снимать его победную игру на видеокамеру. Мы не сможем доказать мошенничество, не раскрывая собственных уловок. Понимаете?

— Лукас сказал вам что-нибудь еще? — Да, Лукас сказал, что он очень опасен. У вас есть шанс спасти нашу фирму, нашу Москву и, возможно, весь земной шар. Я вновь невольно огляделся вокруг. С одной стороны по аллее приближались трое подростков в полном рокерском облачении. С другой стороны, на скамеечке, неподалеку от нас, за время разговора успели примоститься команда пенсионеров-домношников.

— В каких играх, кроме "Tombs

Raider'a", он устроил авалы? — поспешно спросил я.

Босс перечислил: сплошные "стрелялки-догонялки".



срез полминуты во Вселенной осталась только скамейка с конвергентом, подростки и безобидная команда престарелых

домношников.

— Хорошая погода, джентльмены, не правда ли? — слегка фрустрировался босс, когда те проходили мимо.

— Кому как... — мрачно буркнул один из них, и я, пожалуй, согласился бы...

— Постойте, джентльмены. Я — корреспондент Би-Би-Си. Что вам в России не хватает сегодня для полного счастья?

"Джентльмены" тормознули и сжали меня на редмет утилизации. Я не стал озирается, чувствуя всей своей экстрасенсорной пачечкой, что мои ангелы-хранители из ФСБ где-то поблизости и в обиду не дадут.

— Пивка бы... — пробурчал же.

— Какого? — Да хоть "Жигулей"... Корча супервежливую нешшнюю мину, я про себя штыкнулся: Аладдин со своей "ядерной" лампой был уже где-то рядом.

— Прекрасный ответ! Сотый за сегодня. Вам повезло. Получаете премию... Как раз по бутылке на брата.

Пока ошалевшие от счастья рокеры считали полученные за здорово живешь денежки, я полюбился к домношникам. И очноь вовремя!

— Русский бизнес! — горло произнес один старичок и сделал "рыбу".

"Русский бизнес"! Ну, конечно! Есть такая игра у "Феникс-Гейм"!

Наверно, с неменьшим удивлением наблюдали рокеры, как добрый шизик из Би-Би-Си направился куда-то напролом через кусты.

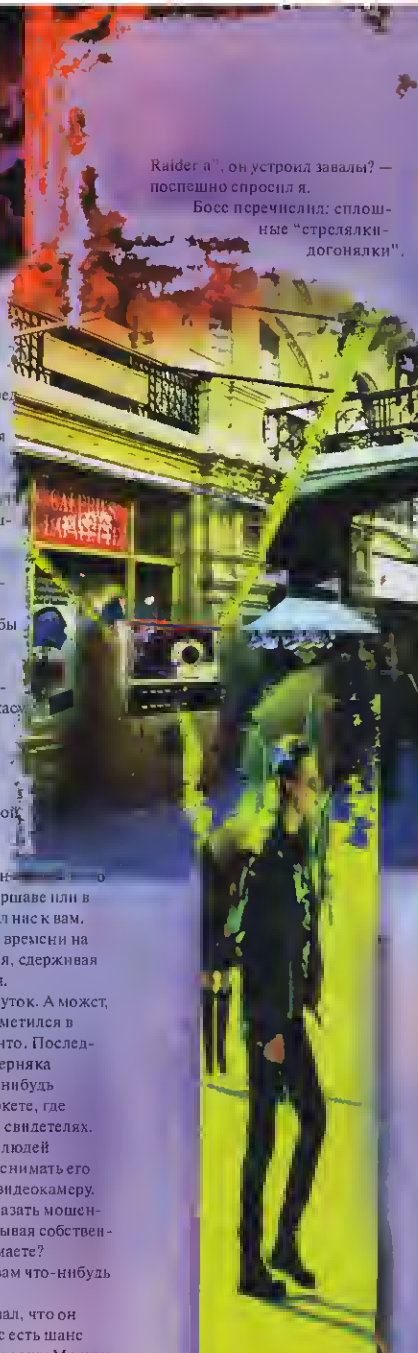
— Где у вас ближайший автомат с "Русским бизнесом"? Везите туда! — рявкнул я, ныряя в "ситроен" к боссу.

— Нам передали, что два часа назад он отменился в Санкт-Петербурге, — с тревогой сообщил босс. — Причем в супермаркете аэропорта...

— Начал епешить. У него растет искушение, — заметил я.

— Вы уверены, что он появится теперь в Москве, а не в Гонконге?

— У него уже нет денег на дорогие билеты. Осталось только на пиво. К тому же его интересует ваш "Русский бизнес".



Эти игры можно было теперь исключить из списка возможных причин грядущего катаклизма.

— А теперь убирайте всю вашу декорацию и быстро исчезайте! — приказал я боссу. — Ждите меня у выхода!

Он хлопотнул бровями, разинул рот, но... оказался — так и догадался.

Вы полагаете, что главный не дать ему войти в эту игру?

— Я полагаю, что главное — не дать ему выпить пива, — отпустил я.

Больше вопросов не было. В ближайшем супермаркете, где был установлен "Русский бизнес", служба охраны уже оцепила автомат. Покупатели, струснув, покинули здание. Меня встречали, как мастера саперного дела.

"Русский бизнес" — обычная стратегическая игра, вроде древней "Монополии", только со стрельбой и взрывами. На то и "Русский бизнес". Покупаешь, продаешь, строишь. А по ходу дела высказываешь на "стрелки", разбираешься с ракетом, магией, ОМО Ном и другими крутыми парнями. Игра как игра, но мне нельзя было показать себя в нелі слишком умным и удачливым бизнесменом. Нельзя было ни в этом коммерческом автомате выигрывать призы — машина могла взорваться, не успев выдать нужной информации... Могло рухнуть и все здание. Игра нужна была мне только для того, чтобы интуитивно, по-конвергентски, определить местонахождение Аладдина. Поэтому моя стратегия была архисложной, но по-нашему то — сверхпростой: суметь все купить и все тут же "продать". Вонспину "Русский бизнес".

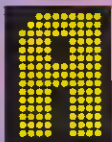
Пока играл, погода стала внезапно портиться. Это было первым предупреждением. Осталось выяснить — кому: мне или призмыслившему в Москве Аладдину.

Наконец, не выдержав моих издевательств, машина отпрыгнулась: "У вас остался один доллар. Вы шлете в ГУМ. Ваши действия?"

"Как раз на банку пива", — подумал я, облизывая пересохшие губы.

И тут меня осенило! — Он в Москве! — заорала я. — На подходе к ГУМу!

В центр я летел уже на миллищелковой машинке с магикой. "Ситросен" мчался следом. Мрачные тучи тем временем спускались над Москвой. Стала посверкивать молния. Обычный, в общем-то, феномен. Кто мог предполагать, что на этот раз обычная гроза могла наконец стать предвестием светопреставления...



Аладдин был верен себе, выбирая для очередной акции крупный магазин: толпа, суета... легко появиться и сразу исчезнуть.

Никакого джинна не нужно. ГУМ был достойным завершением грандиозной комбинации.

— Где у вас тут автоматы с "Русским бизнесом"? — спросил я босса.

— Здесь их шесть штук... — тяжело вздохнул босс. — На всех линиях... На всех этажах.

Я напряг мозги... или песенку.

— Тогда мне нужен автомат где-нибудь, который стоит около "Русского бизнеса". Ближе всех остальных.

— Оцепить? — спросил меня командир омоновцев, дождавшихся своего дела в автобусе.

— Ни в коем случае! — сделал я страшные глаза и обратился к моему куратору из ФСБ, который тоже не мог остаться в стороне от возможного конца света. — Скажите руководству ГУМа: человек, который возьмет банку пива после меня, должен считаться стомилионным покупателем. Вот его-то и надо сразу оцепить — оркестром, девушками, цветами, подарками... Всем, чем угодно. И как только — так сразу... Пусть мобилизуют весь свободный персонал. Срочно!

Нужны й автомат быстро нашли. И мне тут же передали его координаты. Я всех разогнал и двинулся устраивать засаду. Небо над Москвой, над стеклянными сводами ГУМа,

почернело, как необъятный синяк. Молнии вспыхивали все чаще. Мне показалось, что толпы покупателей, увлеченных ни за чем ни стоящими хлопотами, замедлили свое коловращение. Многие с тревогой поглядывали вверх. Тяжелые предчувствия зрели.

Я встал около гумовского мостика и сделал вид, будто ожидаю любимую девушку, потряхивая где-то в ее любимых товарах. Автоматы были расположены очень удобно: чтобы приблизиться к "Русскому бизнесу", ничего не оставалось, как пройти мимо электронного ящика с пивом...

Жажда стала невыносимой, но я терпел, пропуская к автомату простых "неудачников", не знающих о своей неудаче, зато с наслаждением отрывающих язычок от банки... Я знал, что без приза мне теперь не уйти... только бы небеса не рухнули на меня...

И вдруг я увидел Аладдина.

Он шел историчным, спокой-

ным шагом. Но явно волнуясь.

Я осторожно огляделся и не заметил его "группы поддержки".

Хотите верить — хотите нет,

Аладдин выглядел просто рокером — напытым бледнолицым шестнадцатилетним юнцом с длинными до плеч редкими, светлыми волосами. Он был одет с головы до ног в черную кожу с батарей заклепок обшито весом не менее трех "кэгэ".

Его пинжонские сапожки сверкали латунными носами.

Приблизившись, он смотрел не на ивровый автомат, а на автомате ливом. Так же, как и я, он облизывал пересохшие губы. Я

полумгал, что у него есть "два доллара", чтобы прийти в

ГУМ: на один взять себе пива, а на второй — выиграть три милиона...

Я подал условный знак невидимым сигналом быстрого разпирывания и сделал шаг к автомату.

"Только бы не джек-пот!" — взмолился я, предчувствуя, что небесная молния ударит меня прямо в теля.

Банка выкатилась, я взял ее дрожащей рукой... Аладдин остановился за моей спиной... Я сделал шаг назад, освобождая ему пространство, и едва сдержался, чтобы не произнести вслух: "Теперь твой ход!"

Твердой рукой он сунул бумажку в прорез... и я отступил еще на шаг. Автомат заурчал... Банка выкатилась... И вдруг на передней панели заискрились огоньки, и загорелась надпись: ВАМ ПОВЕЗЛО: У ВАС ДЖЕК-ПОТ! ВЫИГРЫШ — ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ГОДА!

Аладдин замер...

В тот же миг на весь ГУМ раздалась веселая музыка, и со всех сторон к "счастливчику" ринулись крапивые девушки с шариками и цветами, а следом за девушками и крепкие ребята в белых сорочках и черными "бабочками".



— ГУМ приветствует стомилионного покупателя! — грянул глас небесный.

"Никакой выдумки!" — ужаснулся я.

Аладдин повернулся ко мне, словно механическая кукла. Он был бледен, как сыръ.

— Тебе повезло, парень, — невольно пробормотал я. Шарик, девушка,

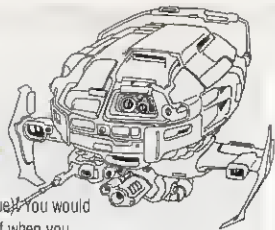
подарки — все завертелось у меня перед глазами... И вдруг все также в один миг разлетелось в стороны.

Набу у Аладдина вспыхнуло красное пятно. Он вздрогнул и упал навзничь.

И я успел подумать, что следующая пуля — моя. В конце концов Вселенная должна была избавиться от тех, кому слишком везет в игре... Иначе и в самом деле не миновать конца света...



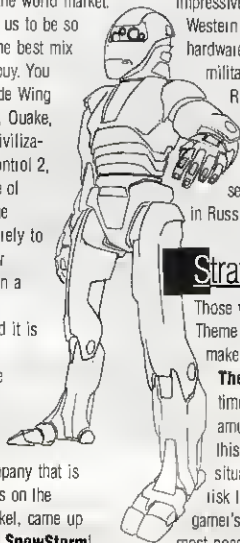
In This Issue



Cover Story

Nikita, the first and so far the only Russian PC game-producer to enjoy success with a Western publisher (have you played Twigger lately?), has found one more publisher in the West for **Parkan**, its brand new game destined to a considerable success in the world market. What makes us to be so sure? It is the best mix money can buy. You may put aside Wing Commander, Quake, Privateer, Civilization, Star Control 2, and a couple of other all-time favorites merely to have all their advantages in a single game package. And it is Parkan! The Russians are coming!

Doka, a Russian company that is rather famous on the Russian market, came up with **Desert SnowStorm**:



Until now Doka has been known to Western gamers only by its Total Control, a cute homemade strategy. The new project appears to be a quite realistic full-size strategic replay of the 1991 Desert Storm US military operation in Iraq. Consulted by Russian military analysts Doka programmers have created an impressive show of modern Western and Russian military hardware. Presented at two military shows outside Russia Desert SnowStorm has already raised interest among serious military analysts in Russia and abroad.

Strategic Games

Those who have never played Theme Park by Bullfrog can make it up by trying its **Theme Hospital**. Last time we were to build an amusement park while this time we deal with situations when people risk their lives for real. The game's goal is to make the most possible profit from their

troubles. You need to design, build, equip, and sustain the population of the state-of-the-art health care facility. Don't forget to show your aesthetic taste and market grip in choosing the furniture in every ward, test lab and office in your hospital.

Do you need a pet (sorry, a nerd, oops!, a NORN) who never makes a mess of your nice house, never asks for designer dog food? Look for the right answer in **Creatures** by Millennium Interactive! Alas, those little pretties' life span is limited to 15 hours only. Their life mode is determined by A-Life algorithms invented 20 years ago by genetic engineer Steve Grand and now for the first time implemented by Millennium developers. Become the Master of A-Life creatures in Cyber World! Our Choice!

Have you already played **Magic: The Gathering**? If you think so, then check it it was the M:TG by Acclaim. If the answer is Yes, then you NEVER played M:TG! The real game was made by MicroProse and Sid Meier himself (see interview with him

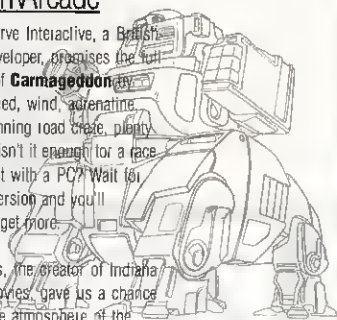
in our February issue). You would be proud of yourself when you become the only Ruler of Shandalar. This excellent, though a little slow, card game in the land of magicians is by all means Our Choice.

Children, even if they are born in Australia, should supersede their overseas parents. A nice example of this rule is **KKnd** by Beam Software of Australia. Red Alert was an excellent game, but KKnd is simply better, although it is the same RA. You'll be pleasantly surprised to get full documentation in the Russian version.

Action Arcade

Sales Curve Interactive, a British game developer, promises the full version of **Carnageddon** in May. Speed, wind, adrenaline, head-spinning road chase, plenty of risks: isn't it enough for a race enthusiast with a PC? Wait for the full version and you'll probably get more.

LucasArts, the creator of Indiana Jones movies, gave us a chance to feel the atmosphere of the



Редакционная подписка

на журнал

Новость для всех любителей компьютерных игр!

Уже сейчас вы можете оформить редакционную подписку на 2-е полугодие 1997 г. на новый журнал издательского дома "Компьютерра" "Game.EXE". Это удобно, недорого и, главное, надежно, тем более что через отделения связи подписка пока производится не будет.

Чтобы оформить подписку, нужно:

- 1) Заполнить подписной купон, напечатанный на обороте этой страницы.
- 2) Оплатить в любом отделении Сбербанка России **90 000 руб.** за полугодие подписку

ЗАО "Компьютерная пресса"		
Рассчитанный счет № 810467013 к/с 501161700		
в АКБ "Кредит-Москва"		
(банковские реквизиты)		
ИНН 7729340216 БИК 044583501		
Личный счет №		
ПЕТРОВ ФЕДОР ИВАНОВИЧ		
бухгалтер, и.о. адм. (управления)		
Воронеж, ул. Чапаева, д. 10 кв. 20		
Вид платежа	Дата	Сумма
Подписка на журнал Game.EXE на 2-е полугодие 1997	15.05.97	90 000
КВИТАНЦИЯ Кассир		
Платежный Петров		

Издательский дом "Компьютерра"

GAME.EXE

или **15000 руб.** за любой номер с 7 по 12. Получателем платежа является ЗАО "Компьютерная пресса"; р/с 810467013 в АКБ "Кредит-Москва"; к/с 501161700; ИНН 7729340216, БИК 044583501.

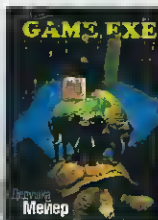
Образец заполнения квитанции приводится.

- 3) Отправить подписной купон и копию квитанции об оплате в конверте с пометкой **"Game.EXE - подписка"** по адресу: 117419, Москва, 2-й Рошинский проезд, д. 8А, ЗАО "Компьютерная пресса".

ВВ! Оплата за подписку на полугодие принимается не позднее 15 июня 1997 г. Оплату подписки на отдельные номера следует производить не позднее 15 числа предподписочного месяца.

Подписка действует только на территории России. Получать "Game.EXE" вы будете прямо в почтовый ящик в редакционном конверте. По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по тел. (095) 232-22-63.

Контактное лицо: Игорь Ширинин.



Wild West in its **Outlaws**, a breathtaking mix of 3D action shooter and adventure with network capabilities (in the full version). An intriguing story with plenty of action. Go get'em suckers!

What can always attract universal attention? Developers from Monolith (see the interview with its CEO in our February Issue) and GT Interactive unanimously say **Blood!** The shareware version demonstrates that this bloody mix of a powerful DN3D engine, a bells-n-whistles game plot, a handful of genuine American jokes (he-he!), an atmosphere of all-penetrating dark humor (ha-ha!), astonishing sound effects, and AI rightfully deserves to be named Our Choice.

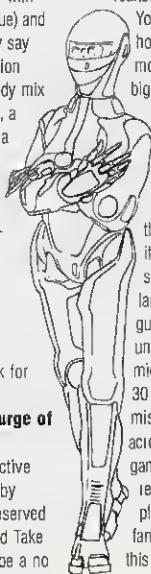
Quake fans, on your mark for more adventure! **Quake Mission Pack #1: Scourge of Armagon** by Hipnotic, Activision and GT Interactive and **Shrack for Quake** by Quantum Access both deserved Our Choice. Take Two and Take Three of Quake seem to be a no less breathtaking gaming

experience with characteristic variations that only mature twins can demonstrate.

Simulators

The long-awaited demo of **X-Car: Experimental Racing** by Bethesda proved to be a more experimental rather than a realistic racing experience.

You'll be amazed to see how your car can be modified, but you'll be in big surprise to see your car making a turn all by itself at speed 0.



Interstate '76 by Activision is more than a racing simulator, it's a love game with speed, beautiful landscapes, powerful gunfire, and the unforgettable groove of mid-'70s. There are over 30 different cars and 17 missions to take you across Texas. A powerful gaming engine, very realistic off-road effects, plenty of car crashes and fantastic graphics make this game a dream of any true racing fan. Be sure to

upgrade your PC before installing **'76** to get more fun! Surely, Our Choice!

Tired of flying and racing? Try to crawl! Interactive Magic offers such a rare experience in its **IM1A2 Abrams**. We were shocked to see such an incredible realistic simulator of the latest masterpiece of armored power. Despite its poor graphics, the game is more than a simulator: it may well be considered a strategic game.

Adventures

You have probably got enough time to get over the horrors of **SHIVERS 1**. **Shivers 2**, Part 2 of the famous Sierra game, is about to hit the market. A small town in the heart of America, your friends are dead, and you are again face to face with Pure Evil... 3D graphics, over 50 mindtwisting puzzles, seas of blood... Are you ready for more horror?

The Lost Vikings: Norse by Norsewest is a nice bit of arcade plus quite a few easy and not so easy to solve puzzles. A childish lightweight cutie by Interplay. Unfortu-

nately, graphics are not up to the mark.

If you are a Web- and Interactive game addict, then you should be familiar with the famous Latin abbreviation: **SPQR: The Empire's Darkest Hour** by Cybersites/GT Interactive. Now you can buy a CD and stop disturbing your modem and neighbors with your occasional Latin. A lot of scholarly puzzles and not much on aesthetics: Cybersites's Roma looks more like the Moon's surface.

When was the last time you visited Atlantis? What was it: Tomb Raider, Time Lapse, or The Fate of Atlantis? Wanna take another journey? **Arc of Time** by Treclision/Koel will take you there! Satisfactory graphics, a good plot, interesting puzzles. Nothing much new, but you will sure have a pleasant time while getting to the point of destination.

Hardware

This month our test lab tested IDE hard disks. The winners are: **Fujitsu 1638TAU** - "Our Choice" and "Best Buy", **Quantum Fireball TM 1280A** - "Our Choice".

Подписной купон на журнал
(2-е ПОЛУГОДИЕ)

GAME.EXE

Издательский дом "Компьютерра"

Фамилия _____ Имя _____ Отчество _____

Почтовый индекс _____ Населенный пункт _____

Адрес _____

Телефон _____

Я хочу подписаться на журнал Game.EXE (отметить необходимо):

- на 2-е полугодие 1997 года целиком ☐
- на отдельные номера: #7 ☐ #8 ☐ #9 ☐ #10 ☐ #11 ☐ #12 ☐

special:
MGA Millennium - от \$199
MGA Mistique - от \$129
Triton 30V 4 MB - \$99



Мультимедиа Клуб
ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

Москва: (095) 154-5346
943-9293, 943-9290
Тюмень: (3452) 251-543
261-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2,
подъезд "М-Бит"
E-Mail: azazello@online.ru,
azazello@mpclub.msk.su
8BS/FTP: 201-5115, 201-4339
(24 часа, 28800)

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA



Наши фавориты для ИГР и мультимедиа • для профессиональных задач • лучшие оптовые цены!



1. Снимаем видео

2. Редактируем видео

3. Записываем MPEG

4. Создаем CD/VideoCD

COMTEK 97
Павильон 6, стенд 6236
Обширная программа семинаров

• Уникальный ассортимент • Постоянный склад •
• Это должно быть и в вашем салоне •

Наши партнеры:

Москва

"Формоза"	917-0125
"Марекс"	195-6983
"МегаТрейд"	945-8877
"Мультимедиа Сервис"	275-2431
"Глэдис"	974-6005
"Компьютерные салоны"	921-5826
"Марви-МРТ"	923-6185

Региональные

"Астерия Клуб"	(3432) 51-1025
г. Екатеринбург	
"КО-Систем"	(3472) 53-0561
г. Уфа	
"Комплекс Про"	(3822) 25-9522
г. Томск	
"ДИ&К"	(8632) 52-7573
г. Ростов	
"Прагма"	(8462) 51-6427
г. Ростов	



Звуковые платы
- более 20 моделей!
Ultrasound PnP/PRO/ACF
TB Pinnacle 32-bit, DSP
TB Tropez 32/PLUS PnP
Teraeas MW364XL Sound Systems
ESS-1868 38.16/32 PnP
Creative SB 16/32/AWE64
Yamaha MW360 SW60 XG
AVM Summit/Arex/ST

Профессиональное музыкальное оборудование
Музыкальные монтажные системы (HDI) - **DiGiDesign**,
Digital Audio Labs, Roland, Adb
Artex StudioCard (Windows NT)
DAT системы **Panasonic**,
Пульты Yamaha, Mackie,
FMX1 интерфейсы MusicQuest,
MidiMan, Steinberg, MOTU
МИДИ клавиатуры Fatar и Roland
- программное обеспечение...

Цифровое видео и ф
miroVIDEO DC 10/30/DV100
Kodak DC20/25/50 Zoom
FAST AV Master/FP560+
Dairim MPEGator Encoder
DPS PVR Perception (TARGA
Data Translation Broadway
TV Tuners/VideoBlaster)
Maxmedia TV Converter
Монтажные видеосистемы

Акустические системы
Микрофоны, наушники
Sony (все модели)
Labtec LCS (все модели)
Jazz Hipster (все модели)
Yamaha (все модели)
Altec Lansing Series ACS-300

CD-Rom и DVD-ROM
Sony 88E+ 8X, ATAPI
Goldstar 8/10/20X, EIDE
Panasonic 8/10/20X, EIDE

Адаптеры**
CLR Infinity ATX Pentium
- более 100 конфигураций
- лучшие игровые системы

Контроллеры
Gravis (все модели)
GravisThunderbird/Firebird II
Dexxa Gamepad/Joystick
Мышь Logitech (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster (все модели)
ThrustMaster F-16, F-22 FLC
ThrustMaster Formula T2
CH Products (все модели)
ACT Laboratories (все модели)

Виртуальная реальность
Forle VFX-1 VR HeadGear
I-Glasses Video/PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
игровые комплексы "под ключ"

Виртуальная реальность
Forle VFX-1 VR HeadGear
I-Glasses Video/PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
игровые комплексы "под ключ"

Компьютеры**
CLR Infinity ATX Pentium
- более 100 конфигураций
- лучшие игровые системы

Контроллеры
Gravis (все модели)
GravisThunderbird/Firebird II
Dexxa Gamepad/Joystick
Мышь Logitech (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster (все модели)
ThrustMaster F-16, F-22 FLC
ThrustMaster Formula T2
CH Products (все модели)
ACT Laboratories (все модели)

Виртуальная реальность
Forle VFX-1 VR HeadGear
I-Glasses Video/PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
игровые комплексы "под ключ"

Компьютеры**
CLR Infinity ATX Pentium
- более 100 конфигураций
- лучшие игровые системы

Контроллеры
Gravis (все модели)
GravisThunderbird/Firebird II
Dexxa Gamepad/Joystick
Мышь Logitech (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster (все модели)
ThrustMaster F-16, F-22 FLC
ThrustMaster Formula T2
CH Products (все модели)
ACT Laboratories (все модели)

Виртуальная реальность
Forle VFX-1 VR HeadGear
I-Glasses Video/PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
игровые комплексы "под ключ"

Мультимедиа Дайджест
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPCLUB/DIGEST
лучший источник информации о новейших технологиях:
мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!



ДИСТРИБЬЮЦИЯ

ИГРОВОГО И МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СОФТА

Продажи **игр и мультимедиа-программ**
 быстро **растут**. Чтобы
 удовлетворить
 спрос, **работайте** с нами.



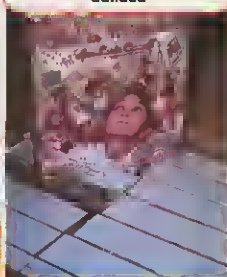
Самый большой склад
 Самые большие скидки
 Самая большая дилерская сеть
 Самый большой объем продаж

Наша ориентация на продажу через дилеров и человеческое отношение к ним



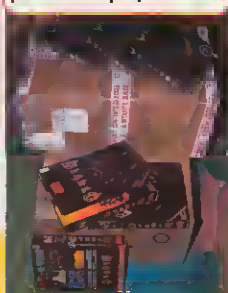
Легко продаваемые, качественные программные продукты

Междугородняя доставка продуктов дилерам и система электронного заказа



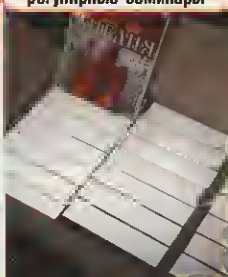
Дилерская скидка от 50% (на партию 5 шт.) и выше

Поставки на выгодных условиях программного обеспечения домашнего и делового применения ведущих зарубежных и российских разработчиков

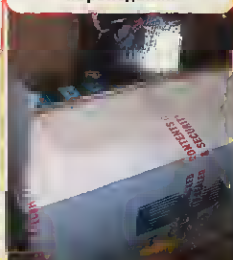


Частичная компенсация Ваших затрат на рекламу в местной прессе

Методическая помощь: материалы, типовые показы, обучение и регулярные семинары



Самые свежие лицензионные игры, а также недорогие переиздания



Мы ждем Вас по рабочим дням с 9:30 до 18:00
 Фирма 1C
 Москва, 123065, д/п 64 Малая Грузинская ул., 51
 Телефоны: (095) 253-8576, 253-8848, 253-0965
 Факс: (095) 253-09-66
 admin1c@company-1c.msk.ru, www.1c.ru